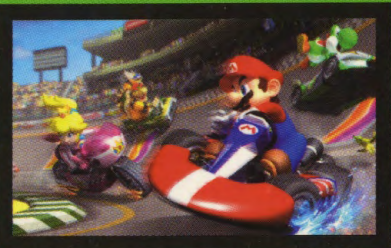
VIDEOGAMES

LA GRANDE STORIA DEI VIDEOGIOCHI

UNA STORIA DI VELOCITÀ
DA POLE POSITION A FORZA MOTORSPORT

LE SERIE
GRAN TURISMO, MARIO KART, PROJECT GOTHAM RACING...

EVERGREEN E NOVITÀ
I MIGLIORI GIOCHI DI SEMPRE

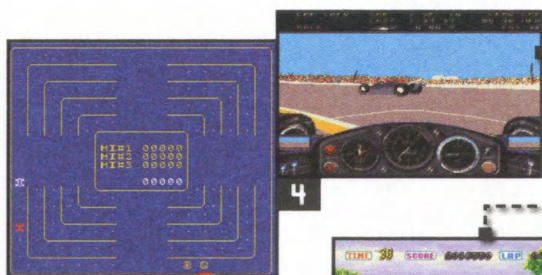
© Atari

GIOCHI DI GUIDA ARCADE

CORSE SPERICOLATE

PANINI PUBLISHING

GIOCHI DI GUIDA ARCADE
CORSE SPERICOLATE

PANINI PUBLISHING

4 RICORDI
CORSE SPERICOLATE ALL'INSEGNA DEL DIVERTIMENTO
Storia dell'automobilismo digitale

20 EVERGREEN
I GIOCHI CHE HANNO FATTO LA STORIA

28 LE SERIE
SAGHE MEMORABILI
Cronologia dei giochi di guida

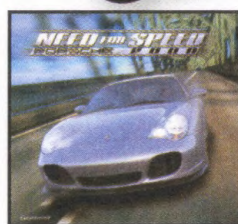
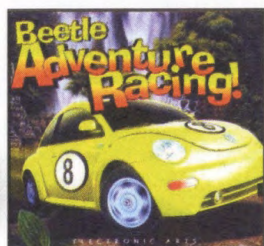
32 STATUS QUO
OLTRE LA LINEA DEL TRAGUARDO
I giochi di guida arcade oggi

36 CLASSICI MODERNI
I TITOLI DA NON LASCIARSI SFUGGIRE

40 EXTRA
FATTI & QUESITI

44 INTERNET
RISORSE SUL WEB
I migliori siti dedicati ai videogiochi

46 NEXT
A TUTTA VELOCITÀ, VERSO UNA NUOVA ALBA
Gli scenari futuri

48 GLOSSARIO
LE PAROLE DEI VIDEOGIOCHI

48

46

GUIDA VIRTUALE, EMOZIONI REALI

In campo videoludico quello dei giochi di guida è uno dei filoni più popolari e longevi. La ragione del successo può essere senz'altro motivata con la familiarità che tutti abbiamo con le quattro ruote; tuttavia, in questo genere di videogame le manovre impossibili sono all'ordine del giorno, e anche il più mite guidatore della più modesta utilitaria può trasformarsi in un pilota senza percezione del rischio, pronto a derapare a trecento all'ora, tagliare la strada in un sorpasso, lanciarsi contromano per seminare i rivali. All'epoca dei primi videogiochi in molti ritenevano che, con il progredire della tecnologia, la guida virtuale impulsiva e intuitiva avrebbe lasciato il posto a simulatori automobilistici più verosimili, a una guida più tecnica. I simulatori veri e propri hanno certamente guadagnato spazio (e non mancheremo, in questo volume, di omaggiare quelli che hanno saputo parlare al grande pubblico, superando i limiti del tecnicismo automobilistico fine a se stesso), ma nel passaggio da vetture di pochi pixel a carrozzerie digitali di milioni di poligoni la preferenza dei videogiocatori è rimasta a favore dell'immediatezza. Il vero realismo è quello grafico e tecnologico, ma tutti possono sentirsi grandi piloti senza un lungo apprendistato, o guidando al di fuori delle leggi della fisica. È questa una delle grandi magie dei videogame: suscitare emozioni reali, senza necessariamente ricorrere al realismo. ■

I GIOCHI DI QUESTO VOLUME:

Bump 'n' Jump 21
Burnout 3: Takedown 27
Chase H.Q. 23
Daytona USA 24
Excitebike 21
FlatOut: Ultimate Carnage 39
Forza Motorsport 2 36
F-Zero 23
Gran Turismo 26
Gran Turismo 5 Prologue 37
Lotus Esprit Turbo Challenge 22
Mario Kart Wii 39
Micro Machines V3 22
MotorStorm: Pacific Rift 36
Need for Speed II 25
OutRun 20
Project Gotham Racing 2 27
Project Gotham Racing 4 38
Rallisport Challenge 2 23
Ridge Racer 24
Stunt Car Racer 21
Super Mario Kart 25
Test Drive Unlimited 38
WipEout 2097 26

Grandi Opere presenta
VIDEOGAMES – LA GRANDE STORIA DEI VIDEOGIOCHI
Pubblicazione settimanale – Anno I – Numero 2 – 2 settembre 2009
Autorizzazione del Tribunale di Modena n. 1961 del 24 giugno 2009. Una pubblicazione di Panini S.p.A., viale Emilio Po 380, 41126 Modena, e Sprea Editori S.p.A., via Torino 51, 20063 Cernusco sul Naviglio (MI). Stampa: Roto 2000 S.p.A., Casarile (MI). Distribuzione esclusiva per le edicole: m-dis S.p.A., Milano.

Panini S.p.A.
Amministratore delegato: **ALDO H. SALLUSTRO** Direttore responsabile ed editoriale: **MARCO M. LUPOI** Direttore mercato Italia: **SIMONE AIROLDI** Marketing: **ALEX BERTANI** (senior marketing manager), **GIANNI VECCIA**, **SERENA GUBBELINI** Coordinatori editoriali: **SIMON BISI**, **SARA MATTIOLI** Redazione: **GIAN LUCA RONCAGLIA** (coordinamento), **MARCO BAZZOCCHI** (cura redazionale), **STEFANIA SIMONINI** Ufficio grafico: **MARIO CORTICELLI** (art director), **PAOLA LOCATELLI** (responsabile linea grafica), **PAOLO CATELLANI** Ufficio produzione: **ALESSANDRO NALLI** (responsabile di produzione), **LUCA FICARELLI**, **NICOLA SORESSI**

Sprea Editori S.p.A.
Presidente: **LUCA SPREA** Vice Presidente - Amministratore delegato: **STEFANO SPAGNOLO** Realizzato dalla Divisione Videogames: Coordinatore editoriale: **PAOLO PAGLIANTI** Curatore e responsabile di redazione: **ANDREA BABICH** Controllo qualità: **MASSIMILIANO ROVATI** Segreteria di redazione: **MARINA ALBERTARELLI**, **GABRIELLA RE**, **LAURA GRAZZI** Covermount: **LUCA FASSINA** Realizzazione CD Gold: **GLITCH SNC** Collaboratori: **FRANCESCO ALINOVI**, **VINCENZO BERETTA**, **PAOLO BESSER**, **FABIO BORTOLOTTI**, **MARCO CALCATERRA**, **DAVIDE GIULIVI**, **ROBERTO MAGISTRETTI**, **DAVIDE MASSARA**, **ROBERTO MEDAGLIA**, **TITO PARRELLO**, **ERIK PEDE**, **MOSÈ VIERO**

NUMERI ARRETRATI: Gli arretrati di *Videogames – La grande storia dei videogiochi* possono essere richiesti direttamente al proprio edicolante di fiducia e acquistati a € 9,99 (compresi i nn. 1 e 2, venduti in edicola a prezzo di lancio).

Corse spericolate all'insegna del divertimento

Il rombo dei motori prima della partenza, il brivido di sorpassi millimetrici contro avversari sempre più ostici, la scarica di adrenalina provata raggiungendo la fatidica bandiera a scacchi... Emozioni forti, che rivivono in questa esaltante corsa nel tempo, dagli albori del genere fino ai giorni nostri.

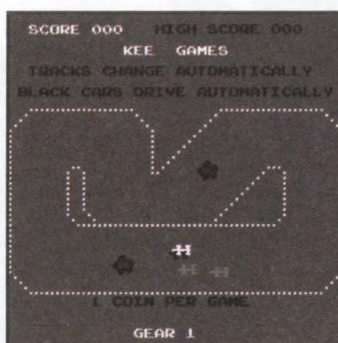
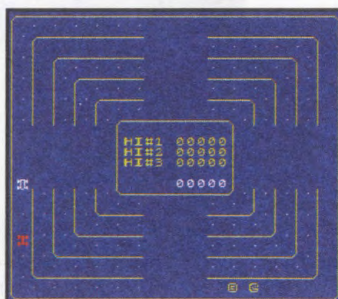
Gli appassionati di videogame tendono a distinguere in due categorie i giochi di guida: da un lato le vere e proprie simulazioni; dall'altro i "giochi di guida arcade", dove "arcade" indica, in lingua inglese, la sala giochi. Vengono così definiti, in altre parole, i giochi di guida incentrati soprattutto sull'alta velocità e su un sistema di controllo intuitivo.

Le sale giochi sono lontane dai fasti degli ultimi decenni del secolo scorso, ma il termine "arcade" continua a caratterizzare questa tipologia di corse digitali anche sui PC e sulle console odierne: questo perché la storia di brividi e velocità che ci apprestiamo a ripercorrere nasce e si sviluppa proprio nella sala giochi degli anni d'oro, già a partire dagli anni Settanta.

I "ROMBANTI" ANNI SETTANTA

Correva il 1974. Niki Lauda ed Emerson Fittipaldi tenevano col fiato sospeso gli appassionati di Formula 1 di tutto il mondo, e Atari, la casa produttrice del celebre *Pong*, creava per il mercato delle sale giochi il glorioso *Gran Trak 10*, il primo videogame di corse automobilistiche della storia. Il giocatore si trovava al comando di una solitaria automobilina bianca vista dall'alto e impegnata in una lotta contro il tempo. Unici ostacoli, i bordi del tracciato e le insidiose macchie d'olio. *Gran Trak 10* fu il primo gioco da sala a fare uso di ROM (Read-Only Memory), necessarie per la rappresentazione grafica di macchina, circuito e macchie d'olio, nonché il primo a mettere a disposizione dei giocatori un vero volante, un cambio a quattro marce e pedali per acceleratore e freno (che spuntavano dal cabinato). Nonostante l'impianto di gioco elementare, *Gran Trak 10* riscosse un discreto successo e ben presto il mondo si ritrovò invaso da cloni e seguiti, primo fra tutti *Gran Trak 20*, che permetteva a due giocatori di sfidarsi in emozionanti testa a testa, o *Indy 800* (sempre di Atari), che vantava una grafica a colori e il supporto per otto giocatori.
Le mitiche piste Polistil, in auge in quel periodo, avevano finalmente trovato degli

PUBBLICITÀ VINTAGE

Per pubblicizzare *Gran Trak 10* Atari si rifece allo stile di design di quegli anni, minimalista e kitsch. Nel materiale promozionale veniva mostrato il cabinato e non il gioco vero e proprio, una prassi comune all'epoca a causa dello scarso appeal estetico dei primi videogiochi in bianco e nero. ■

***Sprint 1*, prodotto da Kee Games nel 1978, era un clone di *Gran Trak 10* con avversari digitali**

***Head On* di Sega (1979) era un curioso e riuscito incrocio fra giochi di corse e di labirinto**

MESSAGGI PROMOZIONALI

I cartelloni pubblicitari a bordo pista nella versione giapponese di *Pole Position* citavano marche realmente esistenti come Martini, Champion, Agip e Marlboro. Atari, licenziataria del gioco per l'Occidente, preferì rimuoverli per evitare controversie, e sfruttò il bordo pista per reclamizzare altri giochi della propria scuderia, come *Centipede* e *Dig Dug*. I cartelloni pubblicitari divennero presto un leit motiv, ripreso in seguito da tanti altri giochi di corse, fra cui lo stesso *OutRun*. ■

avversari capaci di mandarle in soffitta.

Si dovette però attendere il 1976 per avere la sensazione di trovarsi nell'abitacolo di una macchina da corsa. Questo grazie a *Night Racer*, sviluppato dalla misconosciuta Micronetics, non a caso rapidamente acquisita da Atari, che intuì il potenziale commerciale del prodotto. La visuale era in soggettiva, come se il giocatore si trovasse davvero al volante e l'asfalto scorresse davanti a lui. La strada era delineata solo dagli squadrati blocchi dei catarifrangenti, ma la sensazione di velocità che quei pochi quadratini riuscivano a restituire era impressionante. A causa delle limitazioni dei processori dell'epoca, l'auto del giocatore non era rappresentata sullo schermo, ma era raffigurata da un modellino in scala del cruscotto, di plastica, sovrapposto al monitor. Anche nei tre percorsi di *Night Racer* si gareggiava in solitaria contro il tempo; i primi avversari artificiali sarebbero arrivati qualche anno dopo.

"PREPARE TO QUALIFY!"

Gli anni Ottanta cominciarono sotto ottimi auspici grazie a *Monaco GP* (1979) e a *Pro Monaco GP* (1980) di Sega, ma la palma dell'innovazione era destinata ad altri. Nel 1982 Namco, la casa giapponese di *Pac-Man*, lanciò sul mercato quella che sarebbe diventata una pietra miliare della storia dei videogiochi di corse: *Pole Position*. Sogno di milioni di videogiocatori divenuto realtà, *Pole Position* offriva una grafica a colori in alta risoluzione, una sintesi vocale d'avanguardia (il "Prepare to qualify!" di cui sopra) e la possibilità, per la prima volta, sia di gareggiare contro agguerriti avversari digitali, sia di correre su un circuito realmente esistente (il Fuji International Speedway).
Il gioco, poi, era proposto in uno splendido cabinato. *Pole Position II*, uscito l'anno seguente, oltre a vantare una grafica più rifinita, offriva la possibilità di correre su altri tre circuiti, fra cui quello di Suzuka.

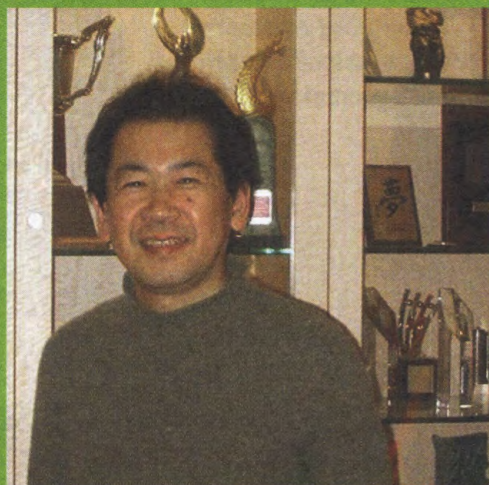
I due cabinati di *Pole Position* permettevano di giocare rispettivamente in piedi e dentro una sommaria riproduzione dell'abitacolo di una monoposto

Turbo* del 1981 aveva una buona grafica a colori, ma era ancora piuttosto lontano dalla spettacolarità che il genere avrebbe raggiunto con *Pole Position

Pole Position era un notevole balzo tecnologico in avanti, e furono pochi i produttori che poterono sobbarcarsi l'onere economico di organizzare reparti di ricerca e sviluppo per creare un degno concorrente al titolo di Namco. Tra questi Sega, che già nel 1981 aveva prodotto *Turbo*, eccellente gara automobilistica dove il panorama cambiava di continuo, ma che non riusciva a trasmettere la sensazione di correre su un circuito reale e con un preciso numero di avversari in lizza per il primo posto. In ogni caso, il testa a testa tra Sega e Namco era appena agli inizi.

Non mancarono altri giochi di guida che, senza raccogliere il guanto di sfida lanciato dai due produttori giapponesi, seppero attirare il pubblico puntando su astute trovate di game design piuttosto che sulla tecnologia. Era il caso di *Bump 'n' Jump*, o dello *Spy Hunter* prodotto da Bally Midway nel 1983, un gioco con vista dall'alto in cui si vestivano i panni di un agente a caccia di spie alla guida di un bolide equipaggiato con accessori da fare invidia a James Bond – paraurti praticamente indistruttibili, letali mitragliatrici... – e trasformabile, all'occorrenza, in un motoscafo. Sparare all'impazzata, però, non era una buona strategia: le strade di *Spy Hunter* erano piene di gente, la cui eliminazione avrebbe comportato uno stop di qualche secondo all'acquisizione di punti. *Spy Hunter* riusciva a fondere due generi fino a quel momento rigorosamente separati: giochi di guida e

A venticinque anni dall'uscita, *Spy Hunter* resta uno dei giochi di corse arcade più divertenti

I GAME DESIGNER
YU SUZUKI

Per Sega, l'azienda a cui fu legato fin dall'inizio degli anni Ottanta, Yu Suzuki ha rappresentato ciò che Shigeru Miyamoto, il papà di Mario e Donkey Kong, ha rappresentato per Nintendo. Dopo qualche progetto minore, nel 1985 Suzuki iniziò a imporsi sulla scena con *Hang-On* e *Space Harrier* come principale rivale di Miyamoto. Grazie alle sue idee innovative, Sega si impose come leader del mercato da sala giochi per tutti gli anni Ottanta, con produzioni del calibro di *OutRun*, *Turbo OutRun*, *Power Drift* e *Afterburner*. Negli anni Novanta, con la triade tridimensionale di *Virtua Racing*, *Virtua Fighter* e *Virtua Cop*, Suzuki riuscì a rimodernare, grazie alla grafica poligonale, giochi di corse arcade, picchiaduro e sparatutto con pistola. In seguito decise di stravolgere anche il mondo delle avventure creando l'ambizioso e controverso *Shenmue* per Dreamcast, per poi tornare al vecchio amore dei giochi di corse con il valido *Ferrari F355 Challenge*. Nel 2003 ha prodotto il primo *OutRun* in vero 3D, *OutRun 2*, uscito in seguito anche per il mercato delle console casalinghe. ■

In *Buggy Boy* del 1985 della giapponese Tatsumi occorreva raccogliere bandierine e passare sotto a striscioni colorati per accumulare punti

sparatutto in stile *Space Invaders*. Ne decretarono il successo la grafica, colorata e velocissima, e la giocabilità, avvincente e mai banale. Memorabile la colonna sonora, un rifacimento del tema di "Peter Gunn" di Henry Mancini, scelta come alternativa al tema ufficiale di James Bond per evidenti problemi di diritti.

DI CORSA VERSO CASA

Durante gli anni Ottanta e i primi anni Novanta convertire in maniera efficace sui computer e le console gli spettacolari giochi da sala si rivelava quasi sempre impossibile. C'erano ovviamente delle eccezioni: *Power Drift* per Commodore 64, pur privo dello sfarzo della versione da sala, era molto giocabile e avvincente, così come *Chase H.Q.* per ZX Spectrum, che rinunciava alla vivacità cromatica della versione arcade, ma non a dettagli grafici e velocità di gioco, davvero notevoli per le esigue potenzialità del computer di Sinclair. Da citare anche l'ottima conversione per Commodore Amiga di *Super Hang-On*, seguito di *Hang-On*. ■

IL VIAGGIO DI SEGA

Se i videogiochi di corse si erano concentrati quasi esclusivamente sulle quattro ruote, nel 1985 Sega tirò fuori dal cilindro un gioiello destinato a fare impazzire gli emuli di Angel Nieto di tutto il mondo: *Hang-On*, del geniale Yu Suzuki.
Nobilitato da un cabinato che riproduceva una vera moto, *Hang-On* fu il primo videogioco a impegnare non solo le mani, ma tutto il corpo del giocatore.
Per affrontare una curva era necessario inclinarsi di lato, mentre per dare gas e rallentare bisognava usare con destrezza manopola e leva del freno: erano i primi timidi, importanti passi verso la realtà virtuale.

Hang-On sembrava una versione riveduta e su due ruote di *Pole Position*, ma le differenze non mancavano: qui non ci si trovava negli stretti confini di un angusto circuito, ma si era catapultati in un vero e proprio viaggio a tappe in stile Parigi-Dakar, con tanto di passaggio dal giorno alla notte e spettacolare arri-

Hang-On e il suo seguito mettevano il pilota virtuale in sella a una moto quasi reale, per una sfida scandita da una colonna sonora a suon di rock

***Final Lap*, erede di *Pole Position*, permetteva a otto giocatori di sfidarsi in una gara di Formula 1 sul circuito di Suzuka**

VITA DA POLIZIOTTO

A.P.B. di Atari, con visuale dall'alto, e *Chase H.Q.* di Taito, che sfruttava la visuale in stile *OutRun*, permettevano di rivivere gli spettacolari inseguimenti di telefilm come "Starsky e Hutch" e "Miami Vice" calandosi nei panni di ufficiali delle forze dell'ordine a caccia di pericolosi malviventi. In entrambi i casi per arrestare i criminali era necessario tamponarne l'auto fino a renderla inutilizzabile. ■

vo all'alba. Sega portava dunque avanti, con *Hang-On*, la sua originale visione dei giochi di guida, già palese nelle produzioni dei primi anni Ottanta, che avrebbe trovato pieno compimento in *OutRun*, capolavoro datato 1986, e nell'eccellente *Super Hang-On*, seguito del primo *Hang-On*, del 1988. In quegli anni solo la stessa Sega sarebbe riuscita a superare lo splendore grafico di *OutRun*: fu ancora Yu Suzuki a sbalordire i videogiocatori di tutto il mondo con *Power Drift*, vera e propria festa di ricchezza grafica e musiche trascinanti. I dodici folli personaggi di *Power Drift* ben si intonavano ai venticinque percorsi del gioco, più simili a montagne russe che a tracciati realistici. Per restituire la sensazione di velocità centrifuga durante le curve il gioco faceva inclinare la visuale dal lato opposto a quello della curva: una trovata che da sola riusciva a conferire a *Power Drift* un fascino particolare.

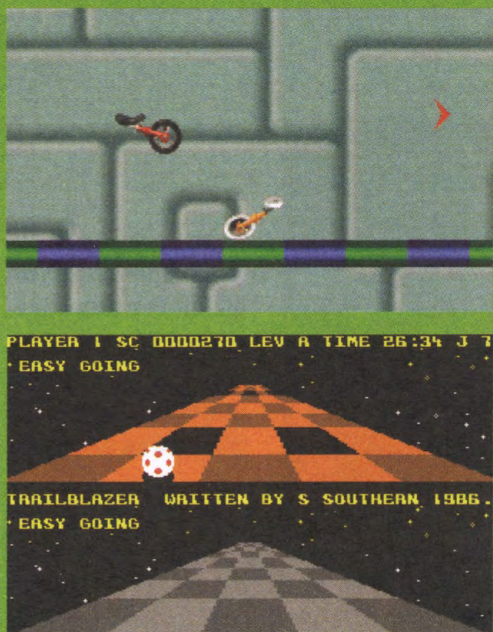
***Turbo OutRun* del 1989 era un degno seguito di *OutRun*, anche se non apportava grandi innovazioni alla meccanica di gioco**

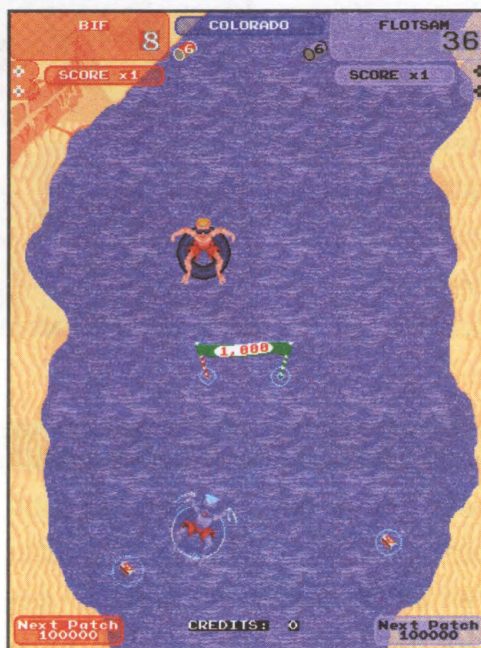
CORSE "CASALINGHE"

Nonostante fossero molto meno potenti dei cabinati da sala giochi, nel 1984 gli home computer iniziarono a ospitare i primi validi esponenti del genere. Su Commodore 64 spopolava *Pitstop II*, velo-

In *Pitstop II* le linee colorate sopra ogni pneumatico rappresentano il livello di usura

NON SOLO MOTO

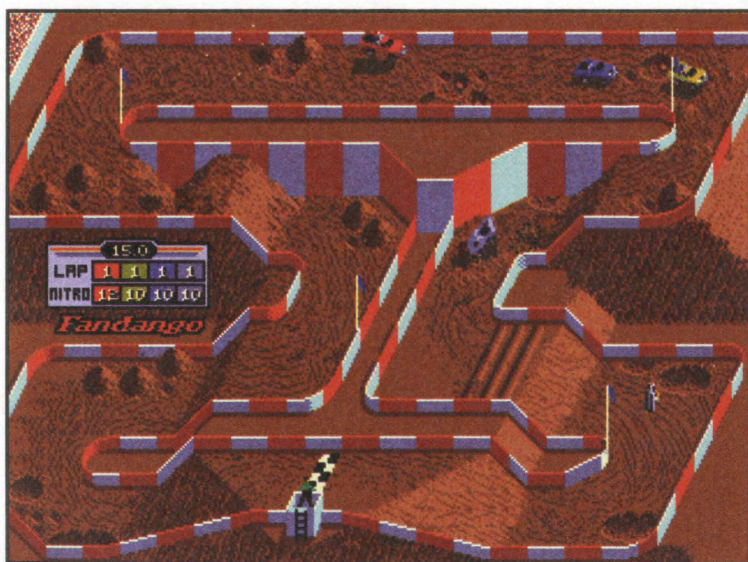
Nella storia dei videogame di corse meritano di essere ricordati giochi che non hanno strettamente a che fare con i motori. *Trailblazer*, creato da Shaun Southern nel 1986, vede due sfere impegnate in una corsa contro il tempo su percorsi composti da instabili piattaforme colorate sospese a mezz'aria (nel 2005 ne è uscita anche una buona versione, riarrangiata dallo stesso Southern, per la sfortunata console portatile Gizmondo). In *Micro Maniacs* di Codemasters del 1999, invece, i giocatori prendevano il comando di simpatici pupazzetti in miniatura impegnati in corse a piedi attraverso percorsi fantasiosi, come il giardino di una casa, una camera oscura, una cucina in disordine o la stanza di un ragazzino dalla quale i piccoli corridori si teletrasportavano in una console proseguendo la corsa... in un videogioco nel videogioco. Da segnalare anche il divertentissimo *Unirally*, uscito per SNES nel 1994, in cui bisognava pilotare monocicli lungo piste tubolari che sfidavano le leggi della gravità. ■

cissimo gioco di corse con visuale in terza persona che permetteva, per la prima volta, a due giocatori di sfidarsi sullo stesso schermo grazie alla suddivisione dell'immagine. Era indispensabile tener d'occhio carburante e usura delle gomme e, in caso di necessità, far ritorno ai box, dove il giocatore era chiamato a controllare in prima persona i meccanici del team per effettuare il cambio gomme e il rifornimento. Questa caratteristica era già presente nel primo *Pitstop*, uscito l'anno precedente, ma l'aggiunta dello schermo condiviso raddoppiava l'emozione. Sempre per il Commodore 64 merita una citazione *Racing Destruction Set* di Electronic Arts, uscito nel 1985. Fu uno dei primi giochi che prevedeva l'impiego di armi per distruggere l'avversario, ed era dotato di un'interfaccia per creare i propri percorsi.

Sulle console casalinghe a catalizzare l'attenzione

Toobin' (1988), folle gara acquatica a bordo di ciambelle gonfiabili, risultava eccellente in sala giochi, ma meno pregevole nelle edizioni da casa

dei giocatori era *Excitebike* per Nintendo Entertainment System, velocissimo gioco di motocross a scorrimento laterale supervisionato da Shigeru Miyamoto, il geniale ideatore di *Mario Bros* e *Donkey Kong*. La mano del maestro era inconfondibile: grafica essenziale, ma in grado di mantenere il suo appeal anche a venticinque anni di distanza, e schema di gioco semplice da imparare, ma non facile da padroneggiare. Invece di competere con le visuali pseudotridimensionali in auge in sala giochi, a casa ci si accontentava insomma di vivere il brivido della velocità nella sua dimensione più pura, pur perdendo qualcosa in termini di grafica, ma mantenendo prioritari divertimento e adrenalina. In realtà vendevano molto bene, su console come su home computer, proprio le pallide conversioni dei vari *OutRun*, *Pole Position*, *Super Hang-On*, ma si trattava di specchietti per le allodole, versioni riprogrammate tagliando necessariamente proprio sulla grafica e sulla velocità, non ancora implementabili perfettamente sulle macchine casalinghe a 8 bit. Non a caso le conversioni da sala che meglio hanno retto alla prova del tempo sono proprio quelle dei titoli meno visivamente pirotecnici ma sempre divertentissimi, come *Road Fighter* (1984) di Konami per MSX, o *Super Sprint* (1986) di Atari, rivisitazione dall'antico *Sprint One* proposta in tanti formati differenti.

Le cose cominciano a cambiare proprio

IMPENNATE FUORI PISTA

Nell'anno di *OutRun* Sega lanciò uno spericolato gioco di motocross, *Enduro Racer*. L'influenza di *Hang-On* era evidente, benché in *Enduro Racer* la strada fosse piena di saliscendi e lo spettacolare cabinato permettesse addirittura l'impennata della moto: bastava tirare verso di sé il manubrio. Una manovra essenziale per superare brillantemente alcuni dei numerosi ostacoli disseminati lungo il percorso: impennare prima di un dosso, per esempio, consentiva alla moto di superarlo con un prodigioso balzo. ■

In *Super Off Road* era possibile potenziare il proprio mezzo fra una gara e l'altra sfruttando i soldi guadagnati nelle competizioni

Il primo *Test Drive*, nella versione per Commodore Amiga, aveva un'atmosfera assai piacevole

quando sul mercato domestico si affaccia la nuova tecnologia a 16 bit. A fine decennio arriva *Test Drive*, del produttore Accolade. Primo titolo di una lunga serie che avrebbe conosciuto alti e bassi, *Test Drive* introduceva gli inseguimenti con la polizia poi apprezzati in *Need for Speed* di Electronic Arts, e faceva delle ambientazioni suggestive e delle auto da sogno i propri punti di forza. Ai giorni nostri la saga, con *Test Drive Unlimited*, ha saputo addirittura proporsi come innovatore del genere. Gli anni Novanta si aprono con l'avvento del Super Nintendo Entertainment System (SNES), sistema dalla potenza grafica eccezionale. Una particolare tecnica, denominata "Mode 7", fu il marchio di fabbrica della quasi totalità dei giochi di corse usciti per la console. Grazie a Mode 7 era possibile visualizzare un'immagine bidimensionale in prospettiva e farla ruotare e traslare in maniera molto fluida sullo schermo, dando un'efficace impressione di velocità.

A inaugurarne l'impiego fu *F-Zero*, uscito nel 1990. A bordo di un hovercraft del futuro, il giocatore era chiamato a gareggiare su piste sospese nei cieli di sterminate metropoli, cercando non solo di giungere primo al traguardo, ma anche di salvare la pelle: troppe collisioni con i bordi della pista e con gli avversari virtuali potevano infatti causare l'esplosione del mezzo. Le gare futuristiche di *F-Zero* erano le più veloci che si fossero mai viste su un teleschermo domestico fino a quel momento e fecero da traino alle vendite dello

LE DIMENSIONI NON CONTANO

Sulla scia dell'enorme successo nei negozi di giocattoli, nel 1991 uscì il primo titolo su licenza di *Micro Machines*. La novità rispetto a precedenti raffigurazioni di auto in miniatura risiedeva nella natura degli scenari di ambientazione casalinga, ovviamente a grandezza di macchinina. Particolarmente riusciti gli espisodi *Micro Machines 2: Turbo Tournament* per Sega Megadrive e *Micro Machines V3* per PlayStation. Quest'ultimo realizzò il non semplice compito di traghettare con successo la serie nel mondo del 3D poligonale. Nel 1999 fu la volta di *Re-Volt*, che permetteva di guidare il proprio bolide in scala usando il controller come un vero radiocomando. Il gioco di corse in miniatura più incisivo su PlayStation 2 fu *Mashed*, ispirato ai migliori capitoli di *Micro Machines*. ■

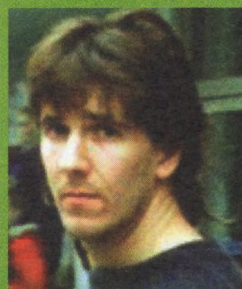
***Nitro* di Psygnosis era uno dei pochi giochi per Commodore Amiga a cui potevano prendere parte tre giocatori in contemporanea**

SNES, che raggiunse ben presto il successo su scala mondiale. Due anni dopo, a sancire lo strapotere della console Nintendo nei giochi di corse arcade, arrivarono le spericolate gare a base di gusci di tartaruga di *Super Mario Kart*, ennesimo capolavoro di Shigeru Miyamoto.

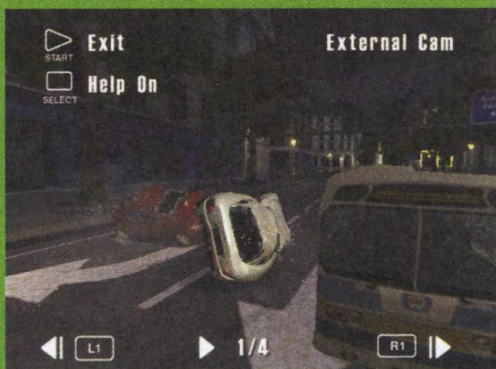
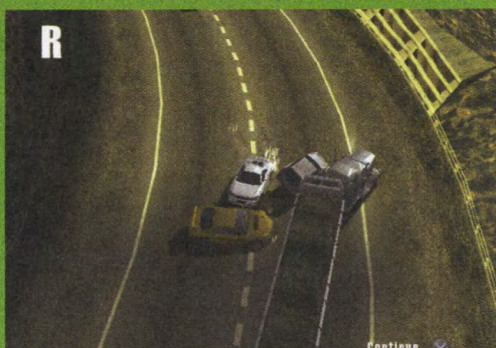
***Paperboy*: un cabinato con manubrio per consegnare giornali virtuali in bicicletta**

Nel 1990 a spopolare in Europa e soprattutto in Italia era tuttavia il Commodore Amiga, potente computer domestico giunto nel pieno della sua maturità. L'anno dei Mondiali di calcio in Italia vide l'arrivo di *Lotus Esprit Turbo Challenge* di Gremlin Graphics; dopo qualche mese fu la volta di *Nitro* di Psygnosis, gioco con visuale dall'alto ambientato in un futuro prossimo e caratterizzato dalla possibilità di giocare in tre sullo stesso computer. Da segnalare la presenza non ufficiale, nella schermata di selezione del personaggio, dei ritratti in versione bionica di Roger Moore, Clint Eastwood e Sylvester Stallone.

Oggi fanno sorridere, ma nel 1992 i poligoni di *Virtua Racing* rappresentavano il massimo della tecnologia

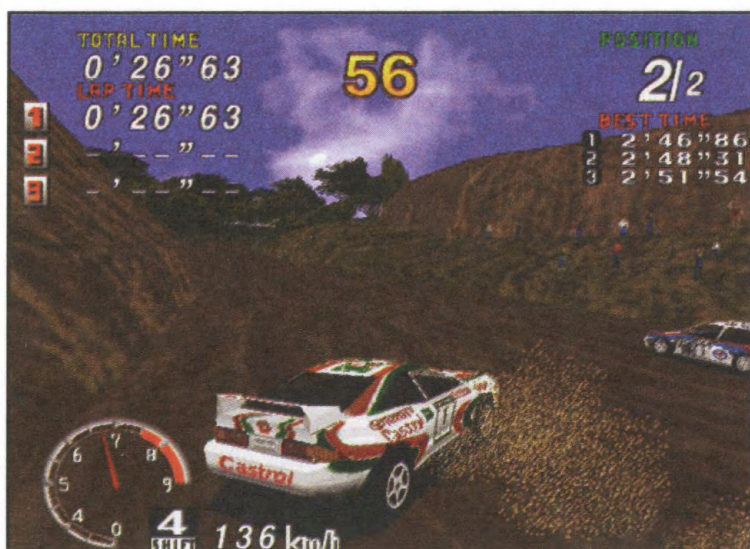
I GAME DESIGNER
SHAUN SOUTHERN

L'inglese Shaun Southern, classe 1967, è uno dei più importanti designer di videogame di corse del mondo. Già nel 1985 fu l'artefice di *Kikstart*, ottimo gioco di motocross con visuale laterale e schermo condiviso, una costante nella sua ludografia. In *Kikstart* ogni ostacolo doveva essere affrontato a una velocità diversa, e memorizzare come superarli tutti non era facile. *Kikstart II* vantava una maggiore varietà di ambientazioni e la presenza di un editor di percorsi. Vennero quindi *Trailblazer* e il suo seguito, *Cosmic Causeway*, tecnicamente impressionante grazie alla videata di gioco in grado di coprire tutto lo schermo in luogo del forzato schermo condiviso del predecessore, ma meno amato dal pubblico per l'impossibilità di giocare in coppia. Il passaggio ai 16 bit del Commodore Amiga con l'epocale *Lotus Esprit Turbo Challenge* fa entrare di diritto Southern nella cerchia dei maggiori progettisti di giochi di corse. Di gran livello anche il seguito, *Lotus Turbo Challenge II*, dotato di un feeling più simile ai giochi da sala di Sega grazie alla presenza di numerose ambientazioni graficamente assai diverse tra loro. Parallelamente alla serie *Lotus*, Southern ha sviluppato *Super Cars*, con visuale dall'alto, il cui secondo episodio resta a tutt'oggi una delle varianti più giocabili del genere delle corse in miniatura. ■

INCIDENTI POLIGONALI

Quattro anni prima di *Virtua Racing* di Sega, Atari aveva tentato di percorrere la strada della grafica poligonale con *Hard Drivin'*, gioco di corse dall'impostazione simulativa che vantava nel proprio cabinato addirittura un cambio a cinque marce. Caratteristici di *Hard Drivin'* erano i replay, visualizzati dalla regia virtuale del gioco in seguito a un incidente causato dall'auto guidata dal giocatore. L'idea sarebbe stata ripresa da molti giochi di corse, primo fra tutti *Indianapolis 500*, programmato da Papyrus per Commodore Amiga e PC. Pur essendo una simulazione di guida piuttosto realistica, non serviva essere esperti di motori per apprezzare gli spettacolari incidenti proposti dalle sei telecamere interattive di *Indianapolis 500*. Con la serie *Destruction Derby* di Psygnosis, il cui primo episodio uscì nel 1995 per PlayStation e PC, incidenti e scontri divennero i veri protagonisti dell'azione. Nel nuovo millennio, invece, sono le serie di *Burnout* e *FlatOut* le più amate dagli aspiranti sfasciacarrozze. ■

INNOVAZIONE POLIGONALE

Nel 1992, mentre il mondo automobilistico salutava la vittoria di Nigel Mansell nel campionato mondiale di Formula 1 e gli italiani festeggiavano l'ottimo secondo posto di Riccardo Patrese, una rivoluzione stava per avere luogo nelle sale giochi di tutto il mondo. Ancora una volta ne era artefice Sega grazie a *Virtua Racing*, gioco di Formula 1 sviluppato dal team Sega-AM2, capitanato da Yu Suzuki. Pur non essendo stato il primo gioco a impiegare una grafica interamente poligonale per percorsi e vetture (il primato va a *Hard Drivin'* di Atari del 1988, che però era una simulazione vera e propria), *Virtua Racing* fu il primo gioco di corse 3D a presentare un livello di dettaglio e una velocità in grado di avvincere completamente i giocatori, che fino a quel momento avevano dimostrato di preferire i colorati scenari bidimensionali dei videogiochi di corse di Sega agli scarni e grigi paesaggi poligonali di *Hard Drivin'*. Una curiosità: il cabinato di *Virtua Racing* in versione deluxe fu il primo gioco da sala dotato di un monitor widescreen 16:9, mentre in molte versioni era presente un ulteriore monitor, destinato a riprendere la gara in corso con una serie di telecamere mobili, in pieno stile televisivo.

L'anno successivo vide l'arrivo di due colossi: *Ridge Racer* di Namco, che un paio d'anni più tardi giocò un

La chiassosa pubblicità giapponese di *Daytona USA* ben testimoniava la fiducia che Sega riponeva nel suo gioco di guida arcade

Il responsabile creativo di *Sega Rally Championship*, Tetsuya Mizuguchi, diventerà celebre grazie ai puzzle game di *Lumines* e allo sparatutto musicale *Rez*

ruolo fondamentale nel successo della PlayStation, e *Daytona USA* di Sega. I piatti poligoni impiegati in *Virtua Racing* venivano rivestiti da immagini bidimensionali in grado di rendere molto più realistiche piste e autovetture. Le due pietre miliari dell'automobilismo virtuale fecero da spartiacque fra ciò che erano stati i giochi di corse fino a quel momento e quello che sarebbero diventati nel futuro. Dei titoli delle origini *Ridge Racer* e *Daytona USA* riprendevano lo stile, colorato e scanzonato, e la predisposizione per sistemi di controllo che ancora avevano ben poco di realistico, mentre i sempre crescenti dettagli della grafica poligonale già facevano immaginare ai videogiocatori un futuro fatto di telai, cerchioni e chicane sempre più simili alla realtà.

Non sorprende quindi che *Sega Rally Championship*, uscito nelle sale giochi nel 1995, fosse un altro passo importante verso il fotorealismo, complice la scelta di impiegare nel gioco due modelli di vetture realmente esistenti: la Toyota Celica Serie T200 e la Lancia Delta HF Integrale. Pur essendo una simulazione di rally, il team di sviluppo decise di non replicarne in toto la struttura, che vede ogni macchina gareggiare da sola dall'inizio alla fine del percorso, e di dare al giocatore l'ebbrezza di prendere a sportellate gli avversari durante la gara. Fu una mossa azzeccata: *Sega Rally Championship* ottenne un grande successo e ben presto altre

Il dépliant pubblicitario di *Sega Rally Championship* ne metteva in luce il realismo grafico, per quei tempi davvero notevole

***WipEout* per PlayStation era accompagnato da un'ipnotica colonna sonora**

serie dedicate al mondo del rally ne seguirono le orme. È il caso di *V-Rally* di Infogrames per PlayStation del 1997, dotato di moltissimi percorsi, di avversari virtuali disposti a tutto pur di buttare il giocatore fuori strada e di un ottimo motore grafico in grado di non far rimpiangere i virtuosismi estetici ammirati in *Sega Rally Championship*. Restando in ambito PlayStation, impossibile non citare la serie *Colin McRae Rally* di Codemasters, dedicata all'indimenticato campione inglese. Il primo capitolo della serie vantava la presenza di numerosi altri piloti realmente esistenti, come Carlos Sainz e Richard Burns, e aveva un'impostazione più seriosa rispetto a *V-Rally*. In maniera graduale, in sala giochi e sui televisori domestici la grafica dei videogame di corse iniziava a virare verso un sempre maggior realismo, e aveva ormai ben poco a che fare con le spensierate scorribande di *OutRun* di dieci anni prima.

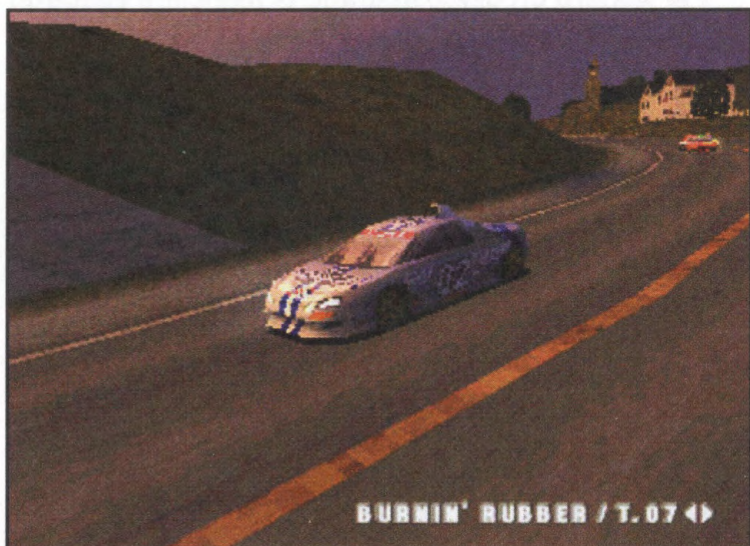
Tra il 1994 e il 1996 venne lanciato, sia su PC che su console, anche *Need for Speed*, simulazione di guida piuttosto realistica per i tempi, primo capitolo di una lunga serie che avrebbe continuato a cambiare pelle, sempre in bilico tra introduzione di elementi simulativi e ricerca del puro divertimento.

Un'eccezione a questa voglia di realismo era la serie *WipEout* di Psygnosis del 1995 per PlayStation, erede di *F-Zero* di Nintendo, che conduceva a nuove vette il genere dei giochi di corse futuristiche.

ORGOGLIO ITALIANO

Nata nel 1996 dall'esperienza di Graffiti, Milestone di Antonio Farina merita un posto d'onore nella storia dei giochi di corse. Il primo titolo di successo della software house italiana fu *Screamer*, uno dei pochi arcade per PC in grado di competere con i capolavori giapponesi di allora. A *Screamer* fecero seguito *Screamer 2*, primo capitolo della serie a sfruttare le schede grafiche acceleratrici per PC, e *Screamer Rally*, spettacolare risposta in chiave arcade alle serie di videogiochi di rally che in quel periodo nascevano come funghi. Milestone è nota anche per la serie motociclistica *Superbike*, nata nel 1999, che si distingue per un sistema di controllo notevolmente realistico. L'eccellente realizzazione dei capitoli di *Superbike* ha permesso a Milestone nel 2007 di diventare il team di sviluppo responsabile di *MotoGP*, prodotto su licenza della giapponese Capcom. ■

IL MONDO DOPO GRAN TURISMO

L'uscita di *Gran Turismo* per PlayStation nel dicembre 1997 cambiò per sempre i connotati ai giochi di corse. Era la definizione stessa di gioco di corse arcade, forse, a stare stretta al nuovo genere creato da

R4: Ridge Racer Type 4* si discostava dall'essenzialità dei predecessori puntando sulla ricchezza di mezzi e percorsi (tutti di fantasia) di *Gran Turismo

Gran Turismo, che in copertina si fregiava del motto "The Real Driving Simulator". Certo un'iperbole, se si pensa ai simulatori "seri" di guida offerti negli anni dai PC, ma ciò non toglie che il numero impressionante di vetture con cui riempire il proprio garage, unito alla possibilità di apportare a ognuna di queste qualsiasi tipo di modifica, sconvolse gli utenti dei giochi di corse, che da quel momento iniziarono a pretendere la stessa ricchezza e profondità da tutti i titoli successivi. Mentre il mercato cominciava a essere invaso da cloni di dubbia qualità di *Gran Turismo*, il genere dei giochi di corse rischiava di perdere quell'immediatezza che da sempre lo caratterizzava. *R4: Ridge Racer Type 4*, il quarto capitolo della serie *Ridge Racer*, uscito nel dicembre del 1998, è un ottimo esempio di come i tempi stessero cambiando. Dotato di oltre trecento veicoli,

Reiko Nagase, la sobria ma seducente pit-girl della serie *Ridge Racer*

otto percorsi e un'eccellente grafica, *R4* era un valido gioco di corse e ottenne un buon riscontro di critica, ma venne ritenuto da molti giocatori un po' limitato, soprattutto a causa dell'assenza di licenze ufficiali e dell'impossibilità di uscire dai bordi della pista, evidente retaggio del passato.

Per vedere un gioco in grado di rilanciare l'aspetto più spensierato e divertente delle corse, ovvero la sensazione di estrema velocità, si dovette attendere il 2001, anno di uscita di *Burnout* di Criterion Games per PlayStation 2, GameCube e Xbox. La ricetta era semplice, ma molto accattivante: più il giocatore guidava in maniera spericolata, più la sua macchina sarebbe stata in grado di esibirsi in prodigiose accelerazioni. In *Burnout*, correre il rischio di guidare contromano o di lanciarsi in arditi sorpassi era una strategia vincente. I numerosi seguiti e altre serie come quella di *FlatOut* avrebbero proseguito lungo la strada poco ortodossa battuta dal capolavoro di Criterion Games.

***Burnout* segna il ritorno in grande stile dei giochi di corse arcade promuovendo infrazioni virtuali al codice della strada**

Il 2001 fu pure l'anno di uscita del primo capitolo di *Project Gotham Racing*, successore di *Metropolis Street Racer* per Dreamcast e risposta di Microsoft allo strapotere di *Gran Turismo*. Anche *PGR*, come usavano abbreviarlo i giocatori, era dotato di un vasto parco macchine e di una grafica sontuosa, ma a distinguerlo da *Gran Turismo* era il sistema dei punti Kudos, guadagnati in caso di de-

CORSE SULL'ACQUA

Grazie alla potenza sempre maggiore di cabinati da sala e console domestiche, negli anni Novanta arrivarono i primi giochi di corse acquatiche in 3D. Fino a quel momento replicare in maniera dignitosa le increspature delle onde si era rivelato assai complicato. *Wave Race 64* del 1996 per Nintendo 64 riuscì dove tanti avevano fallito per una riproduzione molto efficace del moto ondoso e per l'ottima risposta ai comandi impartiti dal giocatore. *Jet Moto* per PlayStation, dello stesso anno, vedeva i giocatori correre in sella a moto futuristiche sospese a mezz'aria e lungo percorsi in cui le distese d'acqua erano intervallate da tortuosi saliscendi sulla terraferma. Nel 2001 fu la volta di *Splashdown* per PS2 che, pur non riuscendo a bissare l'eccellente fisica delle onde di *Wave Race 64*, riusciva a divertire grazie al suo innovativo sistema di acrobazie. ■

Anche se la sua grafica in 3D ha risentito del passare del tempo, *Gran Turismo 2* rimane uno dei migliori titoli della prima PlayStation

rapate e sorpassi eseguiti in maniera impeccabile e necessari per il superamento di alcune gare. Concetti di game design come i punti Kudos rivelano che, al di là del realismo grafico, resta negli appassionati la voglia di ottenere dai giochi di guida brividi virtuali impossibili da sperimentare nella vita quotidiana. Auto di lusso simulate con gusto fotorealistico, location esotiche, circuiti verosimili, ma senza rinunciare a quel particolare brivido arcade: questa è la direzione nella quale si sono mossi, naturalmente a tutta velocità, i giochi di guida. ■

***Metropolis Street Racer* per Sega Dreamcast, antesignano dei moderni giochi di guida arcade**

EVERGREEN

OUTRUN

Produttore: Sega
Sviluppatore: AM2
Anno: 1986
Piattaforma originale: Gioco da sala

Donne e motori: gioie e capolavori

L'arrivo in sala giochi di *OutRun* nel 1986 fu come un fulmine a ciel sereno nel mondo dei videogame di corse arcade. Mai, prima di quel momento, un videogioco era riuscito a cogliere in maniera così perfetta lo spirito scanzonato degli anni Ottanta. Il bolide di *OutRun* non era una Ferrari, almeno non in termini di licenza ufficiale, ma erano in pochi a badarci: per tutti, quello sarebbe stato "il gioco della Ferrari". Guidare una Ferrari Testarossa cabrio al fianco di una bionda tutta curve percorrendo scenari da sogno accendeva l'immaginazione dei giocatori, che si innamorarono a prima vista di quel capolavoro. Da un punto di vista grafico *OutRun* era il massimo della tecnologia del periodo, e persino Sega avrebbe impiegato anni per superarne la potenza estetica. Il gioco riprendeva la struttura stile Parigi-Dakar vista in *Hang-On* l'anno precedente, migliorandola grazie alla possibilità, alla fine di un segmento di gara, di scegliere a un bivio il segmento successivo, trasformando così ogni partita in una corsa differente. Questa geniale intuizione permetteva a *OutRun* di restare interessante anche dopo svariate partite, nonostante la sua diabolica difficoltà. E soprattutto, amplificava la sensazione che si stesse guidando più alla ricerca della libertà e degli spazi aperti che non di un ansiogeno record su pista. Gli anni Ottanta furono un periodo davvero particolare, e *OutRun* uno dei suoi figli più emblematici. ■

ZAPPING RADIOFONICO

La possibilità di scegliere la colonna sonora con la quale accompagnare il proprio viaggio era un altro asso nella manica di *OutRun*. Le opzioni erano fra la ritmata e coinvolgente "Splash Wave", gli scatenati ritmi latini di "Magical Sound Shower" e la rilassante jazz fusion di "Passing Breeze", per poi essere salutati, a fine partita, dalla malinconica "Last Wave". ■

Anche le sequenze in caso di incidenti erano molto spettacolari...

Le versioni per computer di *OutRun* includevano un'audiocassetta con la colonna sonora del gioco da sala

A fine partita, una suggestiva mappa mostrava il tragitto percorso dal giocatore

UN VIAGGIO INDIMENTICABILE

OutRun offriva una straordinaria varietà nelle ambientazioni dei quindici livelli di gioco. Partendo da una spiaggia assolata costellata da palmizi, il giocatore si sarebbe trovato ad attraversare percorsi innevati, prati pieni di tulipani e infide chicane fra le dune del deserto prima di giungere a uno dei cinque traguardi disponibili. ■

BUMP 'N' JUMP

Produttore e sviluppatore: Data East
Anno: 1982
Piattaforma originale: Gioco da sala

Tecnologia giapponese per una macchina salterina

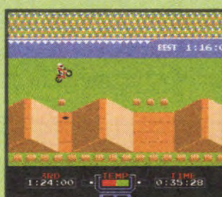
Bump 'n' Jump non è solo uno dei migliori giochi di guida dell'inizio degli anni Ottanta, ma anche uno dei primi esponenti del genere con una trama, per quanto appena abbozzata.

Il ritmo di gioco è assai frenetico: guai a distrarsi

Una misteriosa banda criminale battezzata Black Army Corps ha infatti rapito la fidanzata del protagonista, costringendolo così a saltare a bordo del suo bolide per lanciarsi in una spericolata missione di salvataggio. Ma la struttura di *Bump 'n' Jump* sarebbe stata comunque appassionante anche senza accenni narrativi: un gioco di guida come questo, dove vengono premiati tanto i riflessi quanto l'aggressività (si guadagnano punti speronando le automobili dei banditi), funzionerebbe a meraviglia pure oggi. E per averne una conferma, basta dare un'occhiata anche distratta alla fortunata serie di *Burnout*. ■

Alcuni ostacoli devono essere superati... saltando!

EXCITEBIKE

Produttore e sviluppatore: Nintendo
Anno: 1984
Piattaforma originale: Nintendo Entertainment System

Le gare di *Excitebike* sono sempre molto combattute

Tutto il bello del motocross degli anni Ottanta

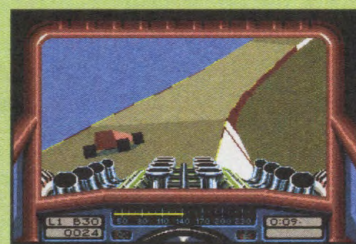
A una prima, superficiale analisi non è certo facile riconoscere *Excitebike* come un titolo di Nintendo: nessun idraulico sovrappeso, niente funghi colorati, nessuna principessa in pericolo. In *Excitebike* sono infatti protagonisti un gruppo di piloti spericolati (a bordo di agilissime moto da cross) e sabbia, fango e infide macchie d'olio. Solo dopo aver acceso il motore della propria motocicletta e aver portato a termine il primo giro di pista si inizia a intravedere in *Excitebike* il classico stile Nintendo. Il sistema di controllo è infatti semplice e intuitivo, mentre la dinamica di gioco brilla per la sua immediatezza. Veloce, tecnico e parecchio spettacolare nonostante la minimale veste grafica, *Excitebike* continua a divertire ancora oggi. ■

Le piste sono composte da rettilinei costellati di dossi

STUNT CAR RACER

Produttore e sviluppatore: MicroStyle
Anno: 1989
Piattaforma originale: Commodore Amiga

Una spericolata corsa sulle "montagne russe"

Ricordato ancora oggi come uno dei giochi di guida più stravaganti di tutti i tempi, sul finire degli anni Ottanta *Stunt Car Racer* riuscì ad allargare a dismisura i confini del genere. Già la rivoluzionaria veste grafica poligonale messa a punto per l'occasione da Geoff Crammond, il designer responsabile del progetto, sarebbe stata sufficiente per garantire a *Stunt Car Racer* un posto d'onore nel grande libro della storia dei videogiochi. Ma il comparto tecnologico era solo un mezzo per raggiungere un fine più grande, ovvero la ricostruzione digitale di circuiti modellati come le montagne russe dei luna park. Ogni pista era infatti una stretta lingua d'asfalto costellata di enormi dossi, minacciose curve paraboliche e profondissimi baratri. ■

Ogni gara è anche una sfida alla legge della gravità

LOTUS ESPRIT TURBO CHALLENGE

Produttore: Gremlin Graphics
Sviluppatore: Magnetic Fields
Anno: 1990
Piattaforma originale: Commodore Amiga

Il miglior gioco di corse arcade per Amiga

Erede spirituale dello storico *Pitstop II*, ma esaltato da un ben più evoluto motore grafico (uno dei migliori mai visti su Amiga), *Lotus Esprit Turbo Challenge* riscattò in un solo colpo le scadenti trasposizioni dei classici da sala giochi realizzate per il computer di casa Commodore fino a quel momento. Grafica e sonoro erano eccellenti, ma il vero asso nella manica di *Lotus* era la modalità di gioco in coppia, implementata tramite quello schermo condiviso costante nei giochi sviluppati dal designer Shaun Southern, in quel periodo a capo del team Magnetic Fields. La possibilità, non particolarmente diffusa nei giochi dell'epoca, di poter disputare un intero campionato contro un amico in carne e ossa era poi la classica ciliegina sulla torta. ■

Saper gestire con accortezza le soste per fare rifornimento era di fondamentale importanza per vincere

Il secondo giocatore in sosta ai box: l'eredità di *Pitstop II* era palese

GLI ULTIMI SARANNO I PRIMI

Lotus Esprit Turbo Challenge aveva un sistema poco ortodosso per decidere le posizioni sulla griglia di partenza: i piloti si sarebbero dovuti disporre nell'ordine inverso a quello sancito dal risultato della gara precedente. Ciò rendeva possibili rocamboleschi ribaltamenti della classifica prima della fine del campionato. ■

MICRO MACHINES V3

Produttore e sviluppatore: Codemasters
Anno: 1997
Piattaforma originale: Sony PlayStation

Corse tridimensionali in miniatura per tutta la famiglia

Micro Machines V3 è il primo capitolo in 3D della serie *Micro Machines*, nata sulla console Nintendo Entertainment System nel 1991 e in seguito passata su altri sistemi di gioco. I capitoli bidimensionali della serie erano di buon livello, ma la possibilità di creare scenari in 3D scatenò la fantasia degli sviluppatori, che per questo episodio riuscirono a creare percorsi davvero eccezionali. Saltare da un'asse da stiro sul tavolo della cucina, per poi zigzagare fra cereali rovesciati sulla tovaglia a bordo del proprio microfurgoncino dei gelati è a tutt'oggi una delle esperienze più divertenti che sia possibile fare giocando con una console. Sfortunatamente i successivi episodi, nonostante la maggiore potenza delle console più recenti, non avrebbero bissato il successo di *Micro Machines V3*, che resta indubbiamente il punto più alto raggiunto dalla saga. ■

In *Micro Machines V3* si poteva gareggiare nello stagno vicino casa a bordo di micromotoscafi

Il tavolo della sala da pranzo: un'ambientazione ricorrente in tutti i capitoli della serie *Micro Machines*

È QUI LA FESTA?

Micro Machines V3 era uno dei pochi giochi per PlayStation a prevedere il supporto per ben otto giocatori contemporaneamente. Per sfruttarlo appieno occorreva disporre di due Multitap, speciali periferiche che consentivano di collegare quattro joypad a una sola porta. ■

CHASE H.Q.

Produttore e sviluppatore: Taito
Anno: 1988
Piattaforma originale: Gioco da sala

Una corsa rocambolesca sulle tracce di malviventi in fuga

In *Chase H.Q.* la spettacolarità era il punto di forza dell'esperienza

Lo slogan che accompagnava i volantini pubblicitari di *Chase H.Q.*, "Molto più di un semplice gioco di guida", non era affatto menzognero. Questo grande classico da sala di Taito sfruttava infatti la meccanica di base dei giochi di guida come pretesto per raccontare una storia poliziesca fatta di criminali in fuga, agenti speciali e terrificanti tamponamenti. Già, tamponamenti: l'unico modo per fermare le auto dei banditi era quello di speronarle più e più volte, per giunta a tutta velocità. Supportato da un comparto tecnologico di altissima qualità, *Chase H.Q.* non faticò a ottenere le attenzioni dei fan del genere: era velocissimo, esaltante e adrenalinico ai massimi livelli. In confronto, con il dovuto rispetto per la categoria, *OutRun* era un gioco per piloti della domenica. ■

Gli scenari del gioco erano tanto urbani quanto extraurbani

F-ZERO

Produttore e sviluppatore: Nintendo
Anno: 1990
Piattaforma originale: Super Nintendo

Il gioco era accompagnato da una ritmata colonna sonora hard rock

Un'inarrestabile corsa verso il futuro

Pubblicato in Giappone sul finire del 1990 per accompagnare il lancio del Super Famicom (quello che in Europa si sarebbe chiamato Super Nintendo), *F-Zero* diventò un vero e proprio titolo di culto, apprezzato e ammirato da tutti gli appassionati del genere. Costruito attorno a un'avvincente ambientazione fantascientifica, oltre che su salde fondamenta tecnologiche, in grado di sfruttare a fondo le potenzialità della console, *F-Zero* restò per anni un punto di riferimento per tutti i titoli di corse con macchine futuristiche, ultraveloci ma comunque maneggevoli. Alla guida di agili astronavi da corsa, i giocatori dovevano gareggiare su velocissimi circuiti che già lasciavano intravedere i vertiginosi picchi delle piste di *WipEout*, serie che deve tantissimo proprio a *F-Zero*. ■

***F-Zero* è ora scaricabile a pagamento sul servizio Virtual Console di Nintendo Wii**

RALLISPORT CHALLENGE 2

Produttore: Microsoft Game Studios
Sviluppatore: Digital Illusions
Anno: 2004
Piattaforma originale: Microsoft Xbox

Fango e motori: un'accoppiata vincente

Mentre tutti gli amanti del rally simulato attendevano con ansia un nuovo episodio della serie *Colin McRae*, i cultori dei giochi di guida arcade languivano: i fasti di *Sega Rally* erano già lontani, soprattutto considerando la vertiginosa evoluzione tecnologica delle console, che faceva apparire obsoleto un gioco di guida vecchio anche solo di un paio d'anni. Lo sviluppatore Digital Illusions colmò questa lacuna in due manche, prima con *Rallisport Challenge* (2002) e poi con questo secondo episodio, pubblicato per la console di Microsoft e in seguito per PC, che aggiunse alla già intensa e impegnativa esperienza del gioco originale una grafica eccellente, con una rappresentazione della natura e dei paesaggi a bordo pista particolarmente accurata e dettagliata. Come capita a molti ottimi giochi questo titolo non ha avuto il successo che avrebbe meritato, passando inosservato al momento dell'uscita e finendo ingiustamente nel dimenticatoio. ■

Il modello di guida richiedeva tecnica ma era allo stesso tempo accessibile

DAYTONA USA

Produttore e sviluppatore: Sega
Anno: 1993
Piattaforma originale: Gioco da sala

Sega torna in pista e riconquista il cuore dei piloti virtuali

Appena prima della metà degli anni Novanta, Sega decise di sviluppare un nuovo gioco di guida capace di portare l'intuizione di *OutRun* a un livello superiore. Abbandonati gli scenari idilliaci del classico di Yu Suzuki, *Daytona USA* presentava una grafica più seria e impostata, ma impiegò ugualmente pochissimo tempo a conquistare gli appassionati del genere. Tra i tanti aspetti degni di nota del gioco vanno ricordati il modello di guida, immediato e profondo, e l'incredibile sensazione di velocità. Ben presto i fan del genere si sarebbero divisi in due fazioni, schierandosi o dalla parte di *Daytona USA* o da quella di *Ridge Racer* di Namco. Molti però, manco a dirlo, giocavano a entrambi senza fare preferenze e come se non ci fosse un domani... ■

Sotto il profilo grafico *Daytona USA* era un gioco di grande impatto

Il gioco fu ottimamente convertito per la console di Sega, il Dreamcast

DAYTONA IN MULTIPLAYER

Daytona USA era un ottimo gioco di guida per i piloti solitari, ma regalava enormi soddisfazioni soprattutto nella modalità multiplayer: i gestori delle sale giochi potevano collegare infatti fino a otto cabinati simultaneamente. ■

RIDGE RACER

Produttore e sviluppatore: Namco
Anno: 1993
Piattaforma originale: Gioco da sala

Velocissimo, frenetico e su di giri: un grande classico da sala giochi

Ridge Racer arrivò nelle sale giochi nel corso del 1993 e riuscì senza fatica nell'impresa di attirare le attenzioni di tutti i fan della guida virtuale, affascinati anche dall'enorme cabinato della versione deluxe, denominata "Full scale" e distribuita nel 1994. Da qualsiasi parte si decidesse di analizzarlo, *Ridge Racer* non aveva punti deboli: graficamente era sontuoso; le musiche di sottofondo, aggressive e chiassose al punto giusto, erano perfettamente adeguate; il sistema di guida brillava per immediatezza e profondità. Imparare a dominare le vetture di *Ridge Racer* non era facile, perché le accelerazioni, le brusche frenate e le folli derapate erano regolate da un approssimativo ma esaltante modello fisico. ■

La serie di *Ridge Racer* è molto popolare ancora oggi su console

A CASA COME AL BAR

La popolarità di *Ridge Racer* tra gli appassionati è senza dubbio legata all'ottima conversione che accompagnò il lancio di PlayStation alla metà degli anni Novanta, virtualmente indistinguibile dall'originale. Il successo della prima console domestica di Sony è senza dubbio dovuto anche a questo brillante gioco di guida. ■

NEED FOR SPEED II

Produttore e sviluppatore: Electronic Arts
Anno: 1997
Piattaforma originale: PC Windows

Un solo bisogno: quello della velocità!

Il secondo episodio della serie di *Need for Speed* è senza dubbio uno dei più riusciti tra i tanti pubblicati da Electronic Arts dal 1994 a oggi. A renderlo speciale e memorabile contribuirono le tante macchine messe a disposizione dei giocatori (come l'eccezionale Ford Indigo) e, soprattutto, una modalità di gioco chiamata "Knockout": i concorrenti dovevano sfidarsi in una gara che portava, giro dopo giro, all'eliminazione del pilota che tagliasse il traguardo per ultimo. Grazie a un'ottima presentazione grafica e a un modello di guida agile e snello, *Need for Speed II* resta ancora oggi un gioco eccellente, coraggiosamente sbilanciato verso gli eccessi degli arcade in stile *OutRun* piuttosto che verso il rigore dei simulatori automobilistici. ■

Alcune imprecisioni grafiche non rovinavano la presentazione del gioco

La versione per PC aveva il fascino di un classico da sala giochi

L'EDIZIONE PER PLAYSTATION

La versione per PlayStation di *Need for Speed II* rimane memorabile anche perché compatibile con il NeGcon, un particolare gamepad "analogico" che, tra l'altro, poteva essere usato anche per guidare i fantascientifici mezzi di *WipEout*. ■

SUPER MARIO KART

Produttore e sviluppatore: Nintendo
Anno: 1992
Piattaforma originale: Super Nintendo

La guida arcade scopre la sua dimensione giocosa e fantasiosa

Rispetto a Sega, per anni Nintendo non ha mostrato un particolare interesse per lo sviluppo di giochi di guida. Questo almeno fino al 1992, l'anno della pubblicazione in Giappone di *Super Mario Kart*, un videogame destinato a gettare le basi per un intero sottogenere, quello dei giochi di go-kart. Con Mario, Luigi, Donkey Kong e tutti gli altri celebri personaggi della casa a fare da piloti improvvisati, *Super Mario Kart* mostrava una spiccata personalità fin dai primi istanti di gioco. Ovviamente si gareggiava per tagliare per primi il traguardo, ma era necessario rallentare la corsa degli avversari utilizzando le armi più improbabili, in perfetto stile "Wacky Races". E soprattutto le sfide multigiocatore tiravano fuori il lato malvagio e un po' alla Dick Dastardly di ciascuno... ■

Mario contro Luigi: una scena oggi classica, ma ai tempi assolutamente incredibile

La mappa, quando si giocava da soli, occupava la parte inferiore dello schermo

TESTA A TESTA

A dare una marcia in più a *Super Mario Kart* contribuì l'eccellente modalità per due giocatori. Le sfide, che potevano essere vinte sia grazie a una guida pulita sia sfruttando le armi bonus sparpagliate lungo il circuito, sono ancora oggi il punto di forza delle ultime edizioni di *Mario Kart*. ■

GRAN TURISMO

Produttore: Sony Computer Entertainment Europe
Sviluppatore: Polyphony Digital
Anno: 1998
Piattaforma originale: Sony PlayStation

Fotorealismo automobilistico su PlayStation

Gran Turismo, il celebre gioco di guida per PlayStation che metteva a disposizione ben 178 vetture utilizzabili su undici circuiti diversi, riusciva a stupire anche chi non aveva un particolare interesse per il genere. A colpire era soprattutto l'eccellente riproduzione grafica di autovetture e percorsi, messa in risalto dai replay dell'azione, estremamente spettacolari. Notevole anche la varietà di opzioni a disposizione del giocatore, che andavano dalla consueta modalità "arcade" (una serie di gare di difficoltà crescente, in stile sala giochi), alle mille sfaccettature dell'enorme modalità "simulazione". In quest'ultima, il giocatore partiva con un piccolo gruzzoletto e aveva la possibilità di comprare nuove macchine e apportare modifiche a quelle già possedute, utilizzando i proventi delle corse vinte. Il realismo del modello di guida era ancora scarso, ma la simulazione del mondo delle autovetture era estremamente coinvolgente. ■

In *Gran Turismo* erano presenti evocative gare cittadine in notturna

CAPOLAVORO CON RISERVA

Gran Turismo è ritenuto ancor oggi, a ragione, un capolavoro, ma nessuno è perfetto, e il gioco di Polyphony Digital non faceva eccezione. Anche in caso di scontri catastrofici le vetture non mostravano graffi o deformazioni alla carrozzeria, e gli avversari digitali avevano la non esaltante tendenza a procedere praticamente in fila indiana. ■

WIPEOUT 2097

Produttore: Sony Computer Entertainment Europe
Sviluppatore: Psygnosis
Anno: 1996
Piattaforma originale: Sony PlayStation

Il futuro è un circuito che si dipana al ritmo dei Prodigy

Nel 1995 *WipEout* aveva contribuito a diffondere il nuovo genere dei giochi di corse fantascientifici, ma fu solo l'anno successivo, con l'uscita di *WipEout 2097*, che la serie raggiunse la completa maturità. *WipEout 2097* non stravolgeva la formula del predecessore, ma risultava più coinvolgente grazie a pochi ma mirati accorgimenti. La maggiore manovrabilità delle astronavi a disposizione rendeva le gare meno frustranti, e finalmente era possibile avere qualche chance di vittoria anche senza memorizzare alla perfezione ogni curva dei tracciati. L'introduzione di svariati tipi di potenziamenti per i propri mezzi permetteva di vincere le gare anche eliminando gli avversari, oltre che precedendoli al traguardo. In *WipEout 2097* era inoltre possibile gareggiare contro un amico, utilizzando due TV e due PlayStation, collegate con un apposito cavo. ■

Alla colonna sonora di *WipEout 2097* hanno contribuito numerosi artisti della scena elettronica, come i Prodigy e i Future Sound of London

***WipEout 2097* venne pubblicato anche per PC, ma la versione migliore resta quella per PlayStation**

LE ARMI DEL FUTURO

I mezzi futuristici di *WipEout 2097* erano dotati di alcune delle più originali armi mai viste in un videogioco, come il Quake Disruptor, in grado di scatenare sul percorso una devastante onda tellurica, e l'Electro Bolt, un raggio di energia elettrica che rallentava e nello stesso tempo danneggiava un'astronave avversaria. ■

PROJECT GOTHAM RACING 2

Produttore: Microsoft Game Studios
Sviluppatore: Bizarre Creations
Anno: 2003
Piattaforma originale: Microsoft Xbox

La velocità? È nulla, senza stile

Nel tentativo di contrastare lo strapotere di PlayStation 2 e la popolarità della serie *Gran Turismo*, Microsoft puntò all'epoca del primo Xbox soprattutto sul marchio *Project Gotham Racing*, tuttora molto amato e popolare. Il secondo episodio fu quello che apportò il maggior numero di innovazioni al mondo dei giochi di guida, praticamente sotto ogni aspetto. Il numero di vetture del gioco, quasi 120, non era forse un record, ma diventava impressionante se associato a quello delle città dove erano ambientate le corse: tredici, tra cui Mosca, Firenze, Parigi e Barcellona, per un totale di quasi cento circuiti. Inoltre, con grande lungimiranza, Microsoft implementò un'eccellente modalità multigiocatore online: sempre tramite Internet, era poi possibile scaricare a pagamento nuove vetture e ambientazioni. Un precursore vero, ma soprattutto un gioco divertente ancora oggi. ■

Una Ferrari Enzo rombava per le strade di Firenze: un momento tutto italiano

Macchine da sogno assordavano i bagnanti a Long Beach, California

KUDOS!

La geniale caratteristica costante di questa serie stava nell'importanza assegnata allo stile di guida: derapate, controsterzi, sorpassi e vittorie brucianti elargivano i cosiddetti punti Kudos, necessari per avanzare nel gioco e acquisire nuove vetture. ■

BURNOUT 3: TAKEDOWN

Produttore: Electronic Arts
Sviluppatore: Criterion
Anno: 2004
Piattaforma originale: Sony PlayStation 2

La velocità? È nulla, senza distruzione

Nei primi anni Duemila non fu solo la serie di *Project Gotham Racing* ad ampliare gli schemi di gioco della guida. Se lì a fare la differenza era lo stile, in *Burnout* (e in particolare nel terzo episodio, il più riuscito) era necessario raggiungere velocità folli caricando la barra del turbo con sorpassi spericolati, guidando contromano e soprattutto tramite continui tamponamenti degli avversari, possibilmente forti abbastanza da spedirli fuori strada. Un sistema di inquadrature incredibilmente efficace permetteva al pirata della strada di turno di osservare per pochi istanti la sua impresa, visualizzata con un taglio da film d'azione, e poi riprendere a sfrecciare a oltre trecento all'ora. Naturalmente gli avversari tentavano di rendere al giocatore lo stesso servizio, in una frenetica danza di distruzione automobilistica. Di recente la serie ha virato verso una struttura con area di gioco liberamente esplorabile, ma i circuiti di *Burnout 3: Takedown* mantengono intatto tutto il loro fascino. ■

La sensazione di velocità offerta da questa serie resta probabilmente insuperata

Le macchine non hanno guidatore: un geniale escamotage per evitare censure

PURA DEVASTAZIONE

Una modalità che ha fatto storia nella serie di *Burnout* è quella denominata "Crash": bisognava lanciare la propria vettura su strade solitamente molto trafficate, e causare lo scontro più devastante possibile, coinvolgendo il maggior numero di veicoli. Le associazioni dei genitori non apprezzarono molto, i giocatori invece sì... ■

1993 | 1994 | 1995 | 1996

LE SERIE

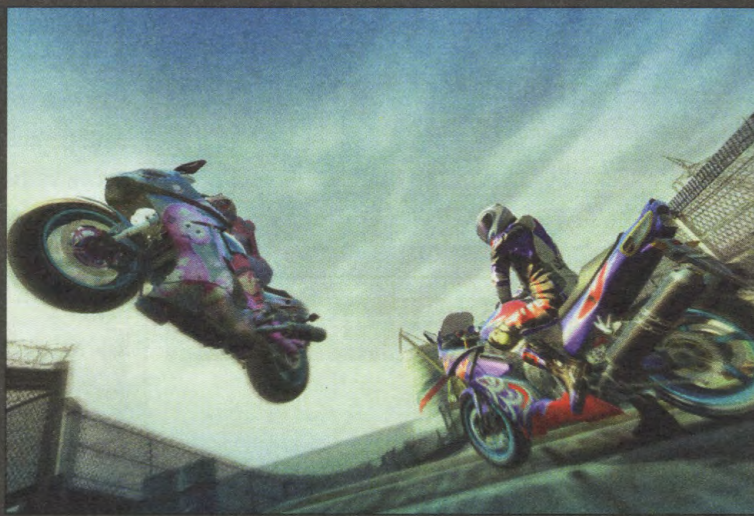
SUPER MARIO KART

Al motto di "Quando correre diventa un'avventura" debutta in Occidente il gioco di guida di Mario. Lo accompagnano nelle gare altri personaggi della serie principale e alcuni protagonisti dei giochi di punta di Nintendo.

2001

1997

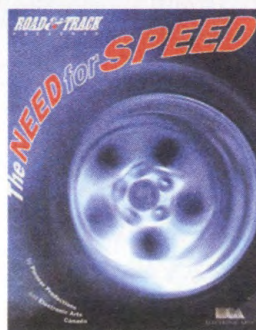
SAGHE MEMORABILI

Da sempre i giochi di guida rappresentano il banco di prova per eccellenza nei progressi tecnici dei videogame. Proprio per questo non c'è nessuna pietà per i classici, e le serie con un successo lungo e duraturo si contano sul palmo di una mano. Questa cronologia le racchiude tutte, partendo dalle folli corse di *Mario Kart* agli spettacolari incidenti di *Burnout*, passando per le gare clandestine di *Need For Speed* per approdare al turismo virtuale di *Project Gotham* e al fotorealismo di *Gran Turismo*.

NEED FOR SPEED

La prima versione di *Need For Speed* fu realizzata per la console americana 3DO, meteora del panorama ludico nel periodo della "multimedialità". Successivamente arrivano le versioni per PC (1995) e console (Sony PlayStation e Sega Saturn, 1996).

1997

1997	1998	1999	2000

2001

MARIO KART 64

Ancora una volta in ritardo rispetto alla versione giapponese, arriva in Europa la nuova edizione di *Mario Kart* per Nintendo 64. I circuiti sono ora in tre dimensioni, ma il divertimento è sempre altissimo e contagioso.

2001

2003

METROPOLIS STREET RACER

La saga di *Project Gotham Racing* comincia da questo titolo per Sega Dreamcast. In *Metropolis Street Racer* troviamo già tutti gli elementi distintivi della serie: il sistema di punti Kudos e l'ambientazione delle gare nella fedele ricostruzione di famose città (Londra, Tokyo e San Francisco). L'orologio interno del Dreamcast calcola il fuso orario di ogni città, adattando il sistema di illuminazione.

2002

GRAN TURISMO

Grazie al realismo delle immagini e all'impressionante numero di vetture su licenza, *Gran Turismo* diventa ben presto il riferimento per gli appassionati di automobilismo digitale. Nel complesso, la serie ha venduto più di 50 milioni di copie in tutto il mondo.

GRAN TURISMO 2

Con 27 tracciati da percorrere e poco meno di 650 vetture da collezionare, *Gran Turismo 2* è una vera prova di forza da parte del team di sviluppo e una grande dimostrazione di amore nei confronti del settore automobilistico.

2001

IN AUTO CON I CARTONI ANIMATI

Prima del grande exploit di *Gran Turismo*, Polyphony Digital, il team capitanato da Kazunori Yamauchi, aveva realizzato per PlayStation i giochi di corsa *Motor Toon Gran Prix* (1994) e *Motor Toon Gran Prix 2* (1996). Nonostante la grafica da cartone animato, entrambi presentavano un modello di guida coerente e ben congegnato, che avrebbe costituito l'eredità da cui partire per costruire la nuova serie.

NEED FOR SPEED: ROAD CHALLENGE

Tra le tante modalità di gioco inserite, quella principale premia il vincitore con l'auto dell'avversario sconfitto. Le fughe dalla polizia sono ancora all'ordine del giorno. Per la prima volta nella serie, le carrozzerie delle auto si ammaccano in caso di scontro.

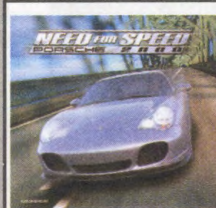
NEED FOR SPEED II

Per la prima volta in un gioco di guida, alcune tra le auto più "esotiche" compaiono tutte insieme. Tra le modalità da segnalare "Knockout", che prevede l'eliminazione dell'ultimo arrivato fino a quando non resta che un solo corridore.

NEED FOR SPEED III: HOT PURSUIT

La modalità che dà il titolo al gioco è una sorta di "guardie e ladri" automobilistica.

Per la prima volta viene data la possibilità di scaricare auto aggiuntive online, e si forma una comunità di appassionati che continuerà ad aggiornare i contenuti.

NEED FOR SPEED: PORSCHE 2000

A differenza di tutte le altre edizioni, la prima del nuovo millennio presenta solo veicoli Porsche su licenza. Il modello di guida è il più realistico dell'intera serie, e il gioco è impreziosito da numerosi materiali sulla casa automobilistica tedesca.

2002

LE SERIE

LE SERIE

2001 | 2002 | 2003 | 2004

1993 — 2005

MARIO KART: SUPER CIRCUIT

Super Circuit è la versione tascabile di *Mario Kart*. Usa le dinamiche di guida di *Super Mario Kart* impreziosite da molti elementi di *Mario Kart 64*. Con un cavo di collegamento, fino a quattro possessori di GameBoy Advance possono sfidarsi contemporaneamente.

1997

TUTTI IN SALA GIOCHI!

Nel 2005, insieme a Namco, Nintendo porta la serie di *Mario Kart* anche in sala giochi. Tra le curiosità, il cabinato monta una fotocamera per ritrarre il giocatore e mostrare la sua foto durante la gara. Sono presenti anche personaggi di altri universi, come Pac-Man, la mascotte di Namco. Si replica nel 2007 con *Mario Kart Arcade GP 2*.

MARIO KART: DOUBLE DASH!!

Tra le novità principali di questa edizione per GameCube spicca la presenza di un secondo personaggio dietro al guidatore. Gli oggetti che il copilota può impiegare sfuggono di mano quando si viene colpiti. Si può scegliere tra venti personaggi, più della metà per la prima volta in veste di piloti.

1997 — 2008

2000

PROJECT GOTHAM RACING

Il contratto in esclusiva con Microsoft porta fondi e rinnovato entusiasmo, e lo sviluppatore Bizarre Creations può finalmente spiccare il volo nell'Olimpo delle software house e realizzare quello che è diventato il gioco preferito di Bill Gates. Questa volta si corre anche a New York (da cui il "Gotham" del titolo).

PROJECT GOTHAM RACING 2

Un viaggio intorno al mondo in tredici differenti città (più due da scaricare come contenuti aggiuntivi) e oltre cento auto da sbloccare in cambio di punti Kudos o completando determinati eventi. Inoltre, il gioco presenta un nuovo sistema di premiazione a medaglie.

2005

2000 — 2005

GRAN TURISMO 3 A-SPEC

Eventi di rally e di Formula 1 (non su licenza) non servono a compensare la mezza delusione dei fan di fronte a un parco macchine di "appena" 150 modelli. Come i precedenti episodi, la stessa maniacale attenzione alla messa a punto dell'auto.

GRAN TURISMO DA ESPOSIZIONE

In seguito al successo del gioco, nel 2001 e nel 2002 sono state prodotte tre versioni ridotte dal titolo *Gran Turismo Concept*, pubblicate in Giappone, Corea del Sud e Sudest asiatico ed Europa per accompagnare i più importanti saloni dell'auto.

BURNOUT 3: TAKEDOWN

Electronic Arts raccoglie l'eredità lasciata da Acclaim e finalmente la serie di *Burnout* ottiene in tutto il mondo il meritato successo. In questo terzo capitolo ci sono 173 eventi diversi a cui partecipare e 67 mezzi motorizzati (senza licenza) fra cui autobus, camion dei pompieri e della spazzatura.

2005

BURNOUT

Pubblicato in origine dallo scomparso editore inglese Acclaim, il gioco riuscì ad attirare attenzione solo in Europa. Già si intravedeva però l'enorme potenziale della serie, grazie agli spettacolari incidenti a velocità pazzesche in mezzo a strade affollate di traffico.

BURNOUT 2: POINT OF IMPACT

Oltre che per l'ottima grafica, il secondo titolo della serie si fa notare per la divertentissima (e controversa) modalità "Crash": in pratica il giocatore deve prendere la rincorsa e schiantarsi in mezzo al traffico provocando quanti più danni possibili.

NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT 2

Ripartendo da *Need For Speed III, Hot Pursuit 2* è il frutto di un nuovo team di sviluppo. Per la prima volta nella serie non compare la visuale interna dal sedile, solo uno dei tanti segnali che indicano il distacco sempre maggiore da qualsiasi velleità di simulazione.

1998

NEED FOR SPEED: UNDERGROUND

Tutti i tracciati fanno parte ora di una stessa città, Olympic City. Le varie fasi della modalità principale sono raccontate tramite filmati realizzati in computer grafica. Le novità introdotte da questo episodio continueranno ad avere influenze sui titoli della serie fino a oggi.

NEED FOR SPEED: UNDERGROUND 2

Continua la storia di *Underground*, ovviamente con maggiori possibilità di personalizzazione e potenziamento. Le varie sfide si attivano girando liberamente per la città.

2005

2005 | 2006 | 2007 | 2008

MARIO KART DS

Per la prima volta è possibile sfidare online altri giocatori grazie alla connessione wi-fi del portatile Nintendo. Uno dei giochi più venduti per la console, *Mario Kart DS* ha fatto incetta di premi e riconoscimenti.

MARIO KART WII

Arrivano le moto, fino a 12 giocatori possono correre insieme e, soprattutto, si gioca con il nuovo sistema di controllo di Nintendo Wii. Per l'occasione, il telecomando della Wii si incastra nel volante Wii per consentire di sterzare in maniera ancora più intuitiva.

PROJECT GOTHAM RACING 3

Uscito per accompagnare il lancio di Xbox 360, *Project Gotham Racing 3* permette di correre in quattro differenti città (Londra, Tokyo, Las Vegas, New York, più il circuito di Nürburgring) nuovamente ricostruite per sfruttare le potenzialità della tecnologia più recente. Il gioco presenta 80 vetture su licenza, composte mediamente da 96.000 poligoni.

PROJECT GOTHAM RACING 4

Più di 130 veicoli, cinque nuove ambientazioni (oltre alle quattro dell'episodio precedente) e condizioni meteorologiche variabili che influiscono sul rendimento di gara: queste alcune delle novità del quarto episodio che, in termini di dinamica di gioco, non si discosta però dai parametri della serie.

GRAN TURISMO 4

Uscito con un anno di ritardo rispetto alla data prevista di lancio e privo della preannunciata modalità online, *Gran Turismo 4* racconta in pratica la storia dell'automobile, presentando più di 700 modelli di 80 costruttori, dal 1886 fino ai futuristici concept previsti per il 2022.

PROVE LIBERE

Per alleviare l'attesa dei fan, Polyphony Digital pubblica *Gran Turismo 4 Prologue*, con cinque percorsi e 50 vetture, come antipasto dell'esperienza principale. L'esperimento ha successo, e verrà ripetuto nel 2007 con *Gran Turismo HD Concept* (dove "HD" sta per "alta definizione"), scaricabile gratuitamente, prologo ideale di *Gran Turismo HD*, il primo capitolo completo della serie per PlayStation 3. Il gioco viene tuttavia cancellato, e la priorità del team di sviluppo diventa *Gran Turismo 5*. Ancora una volta, per non deludere le aspettative degli appassionati, viene pubblicata un'anteprima dal titolo *Gran Turismo 5 Prologue*, che vende più di 3 milioni di copie.

DUE RUOTE SONO MEGLIO DI QUATTRO?

Nel 2006 Polyphony Digital pubblica in tutto il mondo *Tourist Trophy*, la propria versione delle corse su moto. Il gioco presenta una collezione di 135 motocicli, dagli scooter agli enduro, dalle versioni naked a quelle in assetto speciale da gara. Oltre a collezionare modelli, il giocatore può sbloccare numerosi accessori e capi di abbigliamento per personalizzare il proprio pilota.

BURNOUT: DOMINATOR

Impegnato nella realizzazione di *Burnout Paradise*, Criterion Games cede lo sviluppo a un altro team interno a Electronic Arts. Il gioco, che mantiene la struttura dei precedenti episodi senza grandi rivoluzioni, viene realizzato in esclusiva per le piattaforme di Sony.

BURNOUT PARADISE

È il gioco che ha reinventato la serie di *Burnout*. Ambientato nella fittizia Paradise City, offre al giocatore l'opportunità di vagare per le strade e di scegliere liberamente la sfida fra cinque tipologie principali. Tra i numerosi contenuti aggiuntivi da scaricare, oltre a nuove modalità, vetture e motocicli, anche l'ambientazione inedita Big Surf Island.

BURNOUT REVENGE

Nelle numerosissime modalità di gioco il giocatore usa fondamentalmente la propria vettura come arma per liberarsi dal traffico ed eliminare i concorrenti a sportellate. Se è il giocatore a venire eliminato, può subito rifarsi sull'avversario con un "Revenge Takedown", da cui il titolo del gioco.

PICCOLI AUTOSCONTRI

L'arrivo di un grande produttore significa anche aumentare le uscite e spremere una licenza fino all'inverosimile. Sempre nel 2005 esce per le console portatili di Sony e Nintendo *Burnout Legends*, che dinamiche di gioco a parte ha poco a che spartire con il furioso divertimento dell'originale.

NEED FOR SPEED: MOST WANTED

Uno dei primi giochi disponibili per la console di Microsoft Xbox 360, vede ancora una volta la presenza massiccia delle forze di polizia. A differenza di *Underground* offre meno possibilità di personalizzazione dei veicoli.

NEED FOR SPEED: CARBON

Palmont City è la nuova città virtuale scelta per ambientare le corse della serie di Electronic Arts. Si corre solo di notte, e il giocatore è invitato a formare una banda di gregari per dargli man forte nelle gare clandestine.

NEED FOR SPEED: PROSTREET

ProStreet vuole iniettare una nuova dose di realismo nella serie: non solo nella fisica dei modelli, ma anche nel sistema di guida. Si tratta però di un tonfo clamoroso: il basso standard qualitativo costringe Electronic Arts a ripensare la serie.

NEED FOR SPEED: UNDERCOVER

È il titolo della serie che ha richiesto il maggior tempo di sviluppo: sedici mesi di lavoro per cercare di recuperare terreno dopo l'insuccesso di *ProStreet*. Tornano la mappa aperta e le sfide autostradali. Il gioco esce per numerosi formati, inclusi i telefoni cellulari.

Oltre la linea del traguardo

Sempre più veloci, sempre più spettacolari, sempre più chiassosi: molti giochi di corse offrono una notevole complessità tecnologica. Ma, dati di vendita alla mano, risulta chiaro quanto poco contino gli orpelli per i videogame di questo genere, apprezzati per la loro immediatezza e semplicità.

A marcare la differenza tra i giochi di guida arcade e i simulatori automobilistici ha contribuito per anni la presentazione grafica: i primi caratterizzati da uno stile fantastico, i secondi dalla tensione verso il fotorealismo. Da circa un decennio a questa parte questa contrapposizione è andata sfumando, come testimoniato dal successo di *Gran Turismo* per Sony PlayStation e di *Metropolis Street Racer* per Sega Dreamcast. Queste due serie continuano a proporre un'interessante miscela di elementi tipici dei giochi arcade e dei simulatori. Gli ultimi capitoli di *Gran Turismo* (*Gran Turismo 5 Prologue* per PlayStation 3 in particolare) mostrano comunque maggiore attenzione per il rigore della simulazione, mentre le ultime edizioni di *Metropolis Street Racer* (ora conosciuta come *Project Gotham* e pubblicata in esclusiva sulle console Xbox e Xbox 360 di Microsoft) sono coraggiosamente sbilanciate verso gli eccessi che in passato hanno contribuito al successo di *OutRun* e di *Ridge Racer*, due classici che continuano a essere riproposti.

***OutRun Online Arcade*, come testimonia l'aggressivo stile grafico, ha lo stesso spirito spensierato dell'originale**

WIPEOUT: IL PRESENTE È IL FUTURO

La serie di *WipEout* è caratterizzata da una decadente ambientazione fantascientifica. Questa glassa sci-fi nasconde un gioco di guida estremamente tecnico e sofisticato, al punto da poter essere apprezzato solo da una cerchia relativamente ristretta di appassionati. Anche per questo Sony, editore del gioco, ha pensato di mettere in vendita l'ultimo episodio della serie solo su PlayStation Store, il negozio online di PlayStation 3, ritenendola presumibilmente ormai troppo lontana dai gusti del grande pubblico. È ragionevole pensare che i giochi di guida arcade fantascientifici siano destinati a questa modalità di vendita, come conferma il fatto che Nintendo non ha ancora pubblicato un episodio della popolare serie di *F-Zero* per Wii. ■

Sega ha affidato a Yu Suzuki lo sviluppo della versione da sala giochi di *OutRun 2* (2003), da poco ripresentato in un'edizione potenziata e remixata sul Marketplace di Xbox Live e il PlayStation Store di Sony, i negozi online dedicati ai contenuti digitali per le console dei due colossi del divertimento. Namco, invece, continua ad accompagnare il lancio delle console di Sony come ai tempi della prima PlayStation: su PSP nel 2004 è uscito *Ridge Racer*, seguito due anni dopo da *Ridge Racer 2*, mentre su PlayStation 3 è arrivato *Ridge Racer 7* (2006). Curiosamente, in tempi recenti Namco ha preso l'abitudine di accompagnare anche il lancio di altre console diverse da quelle di Sony: nel 2004, assieme al DS di Nintendo, è arrivato

***Ridge Racer 7* per PlayStation 3: un nuovo capitolo accompagna il lancio di ogni console Sony**

ALLA GUIDA DI UNA MACCHINA DA RALLY

I giochi di guida arcade legati al mondo del rally sono assai popolari fin dai tempi del quasi astratto *Rally-X*, un classico cabinato ideato da Namco nel 1980. Negli anni Novanta, soprattutto su PlayStation, il genere ha abbracciato uno stile grafico sempre più realistico e lontano dagli eccessi colorati di *Buggy Boy* (1985), che a lungo ha contribuito al successo della serie di *Colin McRae*, ancora oggi gratificata da grandi consensi grazie a una grafica prossima al fotorealismo unita a un modello di guida piuttosto accessibile. Curioso notare come l'ultimo capitolo della serie di *Sega Rally*, caratterizzato da una meccanica di gioco esageratamente arcade, non sia stato apprezzato dai fan del genere. ■

WII WHEEL: IL VOLANTE GIOCATTOLO

Se i simulatori si accompagnano spesso a vere e proprie postazioni di guida, molto ingombranti e composte di volanti, leve del cambio e pedali. *Mario Kart Wii*, l'attuale punto di riferimento per i giochi di guida arcade più fantasiosi, può invece essere giocato con le mani strette attorno al Wii Wheel, una semplice intelaiatura di plastica bianca dentro alla quale si deve incastrare il telecomando Wii, controller principale della Wii, la console da salotto di Nintendo. ■

sugli scaffali dei negozi *Ridge Racer DS*, mentre nel 2005 la console Xbox 360 di Microsoft ha debuttato insieme a *Ridge Racer 6*.

***Metropolis Street Racer* per Dreamcast può essere considerato il primo capitolo di *Project Gotham*, essendo stato sviluppato dallo stesso team, Bizarre Creations**

DIVERTIMENTO IMMEDIATO

La scelta di Namco di utilizzare *Ridge Racer* per accompagnare il lancio delle nuove macchine da gioco di Nintendo, Sony e Microsoft non è legata a questioni scaramantiche, ma alla natura stessa dei giochi di guida arcade. La semplice meccanica di base tipica del genere, se sposata a una presentazione grafica d'impatto, funziona a meraviglia come biglietto da visita per la potenzialità delle nuove console. E proprio l'immediatezza e l'accessibilità sono gli elementi distintivi dei giochi di guida arcade. Per averne conferma basta prestare un minimo d'attenzione al fenomeno *Mario Kart*. Le ultime due edizioni di questa serie sviluppata da Nintendo, *Mario Kart DS* (2005) e *Mario Kart Wii* (2008), fanno da punto di riferimento sia per i giocatori (che ne hanno decretato il successo acquistandone più di venticinque milioni di copie), sia per editori e sviluppatori, costantemente impegnati a copiare la formula messa a punto da Nintendo. Il recente *MySims Racing* di Electronic

***Mario Kart Wii*, pubblicato nell'aprile 2008, è oggi il punto di riferimento dei giochi di guida arcade per il grande pubblico**

Arts (2009) e il prossimo *Sonic & Sega All-Stars Racing* (2010) sono solo due degli ultimi giochi di guida chiaramente ispirati a *Mario Kart*.

PARCHEGGIANDO IN UNA NICCHIA

L'importanza dell'immediatezza per i giochi di corse arcade è confermata da altri due fattori. Il primo è quello dei sistemi di controllo, ancora una volta palesato da Nintendo e da *Mario Kart* grazie al Wii Wheel, un piccolo volante di plastica molto simile a un giocattolo. Il secondo è più difficile da riconoscere e richiede di osservare con attenzione alcuni dei migliori giochi di guida pubblicati di recente e snobbati dal grande pubblico. *Burnout Paradise* (2008), *WipEout HD* (2008) e l'ultimo *Sega Rally* (2007) vantano quale elemento distintivo una "specializzazione" ben definita. *Burnout Paradise* non è più solo un gioco di guida, ma l'equivalente elettronico degli autoscontri dei luna park. *WipEout HD* ha portato la dinamica di base oltre il punto di non ritorno, finendo per risultare il più sofisticato ed evoluto tra i giochi di corse fantascientifici. *Sega Rally* è il re dei rally elettronici, che rappresentano solo una piccola porzione dei giochi di guida arcade. Questi tre ottimi giochi di guida arcade non hanno riscosso il successo sperato, forse perché troppo aggressivo il primo, troppo tecnico il secondo, troppo di nicchia il terzo (per forza di cose riservato ai nostalgici dell'originale).

Anche a causa di questa tendenza alla specializzazione, sempre più giochi di guida arcade sono messi in vendita principalmente in forma digitale, e trovano posto sugli scaffali virtuali del Marketplace di Xbox 360 o del PlayStation Store di PlayStation 3. Questo canale distributivo legittima esperienze di gioco più "compresse", che rappresentano l'ideale per i fan di un determinato aspetto dei giochi di guida arcade – fan che hanno iniziato a vedere in questi servizi l'equivalente delle sale giochi degli anni Settanta. Non è un caso insomma che l'ultimo capitolo della serie di *OutRun* si intitoli *OutRun Online Arcade*, e che sia stato pubblicato (anche) nella collana *Live Arcade* di Xbox 360. ■

LA CRISI DELLA FORMULA 1

Quasi in sintonia con il momento di crisi attraversato dal mondo della Formula 1, anche i videogiochi basati su questo entusiasmante sport sono in una fase di smarrimento. Dal 1996 al 2007 i giochi ufficiali legati alla Formula 1 sono stati pubblicati ogni anno sulle console PlayStation (le prime quattro edizioni sono arrivate anche su PC), visto che Sony aveva acquistato i diritti del prestigioso marchio. In tempi recenti, la licenza Formula 1 è però passata nelle mani di Codemasters, lo stesso editore della serie di *Colin McRae*, che d'ora in poi sarà il produttore delle versioni per computer e console. Il primo gioco di Formula 1 targato Codemasters è per Wii e PSP e, ben poco sorprendentemente, non vanta alcuna pretesa simulativa se non dal punto di vista grafico. Il capitolo successivo arriverà anche su PS3 e Xbox 360, ma solo nel 2010. ■

Il momento della partenza in *F1 2009* di Codemasters per Wii: sembra un simulatore, ma si gioca come un arcade

Sega All-Stars Racing* è la risposta di Sonic allo strapotere di *Mario Kart

MOTORSTORM: PACIFIC RIFT

Produttore: Sony Computer Entertainment
Sviluppatore: Evolution Studios
Anno: 2008
Piattaforma: Sony PlayStation 3

La massima espressione del caos su ruote tassellate

Il seguito dell'ottimo *MotorStorm* si è fatto notare soprattutto per il modo in cui ha perfezionato e migliorato i punti di forza del capostipite della serie. Si è infatti passati dagli otto circuiti dell'originale a sedici, e l'ambientazione desertica ha lasciato il passo a una spettacolare serie di tracciati che si snodano lungo rigogliose giungle tropicali. Queste ultime, oltre a presentare affascinanti elementi scenici come autentici muri vegetali (che impediscono il passaggio dei mezzi più piccoli e leggeri) e pericolose pozze di lava, ospitano spesso corsi d'acqua che possono essere sfruttati per raffreddare il motore dei veicoli – tra i quali compare la nuova categoria dei versatili monster truck. A completare il quadro, il supporto per una nutrita serie di stuzzicanti trofei, la costante aggiunta di nuove caratteristiche più o meno nascoste e la regolare pubblicazione di corpose espansioni scaricabili dal PlayStation Store. ■

La selvaggia ostilità dell'ambientazione è indubbiamente affascinante

***MotorStorm: Pacific Rift* consente a ben quattro giocatori di sfidarsi sulla stessa console**

DISTRUZIONE PORTATILE

L'uscita di *Pacific Rift* ha costituito per Sony l'occasione per annunciare il prossimo titolo della serie, ovvero *MotorStorm: Arctic Edge*. Sviluppato da Bigbig Studios per PSP e PlayStation 2, *Arctic Edge* mette i giocatori alla guida di motoslitte e gatti delle nevi su tortuosi tracciati montani imbiancati. ■

FORZA MOTORSPORT 2

Produttore: Microsoft Game Studios
Sviluppatore: Turn 10 Studios
Anno: 2007
Piattaforma: Microsoft Xbox 360

Una perfetta fusione di immediatezza, realismo adeguato e qualità grafica

Più di trecento automobili sportive, quattordici tracciati declinati in quarantasette diverse configurazioni, un modello di guida accessibile sin dal primo istante di gioco e al tempo stesso molto più complesso della media, un assai credibile sistema di danneggiamento delle vetture (disponibile in tre diversi livelli, ciascuno dei quali influenza la difficoltà della simulazione in maniera più o meno marcata) e una completa infrastruttura per la gestione di gare e tornei in rete: il biglietto da visita di *Forza Motorsport 2* è più che sufficiente per giustificare la presenza del gioco targato Microsoft tra i titoli imperdibili. Ma c'è dell'altro, ovvero le possibilità di personalizzazione. Le livree della maggior parte delle vetture possono essere modificate o addirittura create da zero, ed eventualmente essere messe a disposizione degli altri giocatori in aste sul servizio Xbox Live. Dal momento che ogni livrea può essere composta da mille strati di forme, lettere e colori, la creatività di ciascuno può essere scatenata ai massimi livelli. ■

Grazie ai pacchetti scaricabili, il parco macchine del gioco è rimasto sempre aggiornato

Il realismo di *Forza Motorsport 2* si estende agli aggressivi piloti digitali

MUSICA D'AUTORE

La colonna sonora di *Forza Motorsport 2* è di altissimo livello. Tra i brani utilizzati figurano pezzi di band e artisti del calibro di Paul Oakenfold, Goldfrapp, Orbital, Chemical Brothers, Apollo 440, Crystal Method, Underworld, Gnarls Barkley e Prodigy. ■

GRAN TURISMO 5 PROLOGUE

Produttore: Sony Computer Entertainment
Sviluppatore: Polyphony Digital
Anno: 2007
Piattaforma: Sony PlayStation 3

Un assaggio sostanzioso e di gran lusso del gioco più atteso su PlayStation 3

Sebbene sfoggi sulla copertina l'altisonante dicitura "The Real Driving Simulator", *Gran Turismo 5 Prologue* è in realtà il miglior compromesso tra l'accessibilità e la spettacolarità di un arcade evoluto e il rigore e il fascino di una completissima simulazione. L'utente ha la possibilità di salire subito a bordo della sua vettura preferita e di mordere l'asfalto senza perdere tempo con la configurazione dell'auto, già fornita al massimo della sua efficienza. C'è poi la guida particolarmente aggressiva, fatta di sportellate e di mano-

Polyphony Digital ha riposto una gran cura in tutti i dettagli, anche per le schermate dei menu

LA VIA DELLA PERFEZIONE...

...è lunga e tortuosa, e gli sviluppatori del team Polyphony Digital ne sono consapevoli. In seguito all'uscita di *Gran Turismo 5 Prologue*, i programmatori giapponesi hanno reso disponibili due importanti aggiornamenti che hanno portato al di sopra delle settanta unità il parco macchine del gioco e corretto e affinato numerosi aspetti della simulazione. ■

vre al limite della squalifica a vita, rappresentate con una grafica impressionante per realismo e fluidità. Appena al di sotto della superficie arcade, il gioco presenta però innumerevoli strati di sofisticazione, per la gioia dei cultori della guida. Le vetture, per esempio, non si limitano a comportarsi diversamente in base alla trazione (anteriore, posteriore o integrale) e alla stazza, ma lo fanno in una maniera che si

L'inclusione della Ferrari F2007 è stata un motivo d'orgoglio per i giocatori italiani

GT-TV

Gran Turismo 5 Prologue include un interessante servizio di televisione digitale, denominato GT-TV, grazie al quale è possibile accedere dall'interno del gioco a una nutrita serie di filmati a tema automobilistico. Tra i video disponibili, alcuni servizi realizzati dallo staff della popolare rivista "Top Gear", offerti con la collaudata formula del pay per view. ■

Nel catalogo del servizio GT-TV non mancano test e prove su strada

avvicina alla perfezione: per aggredire le curve è necessario frenare e sterzare in modo da portare il peso sulle ruote motrici e da diminuire al minimo l'inerzia, ma l'ottimo sistema di controllo rende queste manovre del tutto istintive dopo appena un paio di partite. Il sistema di controllo delle vetture ha pochi eguali nel settore: si ha sempre la percezione di dove si trovino le ruote, di come l'auto stia per reagire e di cosa si dovrà fare in ogni istante per mantenere la traiettoria prescelta, a beneficio del divertimento e del coinvolgimento offerti dal gioco. ■

L'interesse per le auto d'epoca è sempre vivo: questa Corvette risale agli anni Sessanta!

CLASSICI MODERNI

TEST DRIVE UNLIMITED

Produttore: Atari
Sviluppatore: Eden Games
Anno: 2006
Piattaforma: Microsoft Xbox 360, PC Windows

Mille miglia come non si erano mai viste

Esistono progetti di cui gli autori si innamorano, tanto da continuare ad aggiungere, rifinire, cesellare oltre qualsiasi scadenza imposta dai produttori. Così è stato per *Test Drive Unlimited*, il cui ciclo di sviluppo è durato per un tempo molto più lungo del previsto. La novità portata dal titolo risiede nella struttura della mappa di gioco: l'isola di Oahu, nelle Hawaii, è riprodotta con notevole fedeltà grazie a sofisticate tecniche di scansione satellitare. I 1.600 chilometri del gioco da percorrere liberamente riportano alla memoria i primi momenti di *OutRun*. Qui però le Ferrari sono quelle ufficiali, così come sono ufficiali gli oltre cento veicoli a due e quattro ruote provenienti dalle scuderie di trenta costruttori diversi. Il modello di guida permette di scegliere il grado di impegno richiesto al giocatore, che, volendo, può limitarsi a scorrazzare per Oahu rimirando il suggestivo panorama: una parte di quella caratteristica atmosfera che ha appassionato una estesa comunità di giocatori. ■

Per ricreare l'effetto *OutRun* manca solo la bionda...

L'implementazione delle motociclette è un piacevole diversivo

L'ISOLA DEI PILOTI

Se il giocatore è provvisto di connessione a Internet, *Test Drive Unlimited* cambia decisamente faccia: si può infatti decidere di gareggiare in una Oahu dove guidano tantissimi altri piloti in carne e ossa. Incrociandoli per strada, basta un lampeggio di fari e la sfida online inizia. ■

PROJECT GOTHAM RACING 4

Produttore: Microsoft Game Studios
Sviluppatore: Bizarre Creations
Anno: 2007
Piattaforma: Microsoft Xbox 360

Il brivido dei grandi classici della guida arcade in versione moderna

È con il quarto episodio che questa saga ha raggiunto la definitiva affermazione. *Project Gotham Racing 4* ha portato al massimo livello tutti gli elementi di base della serie, offrendo in esclusiva ai possessori di Xbox 360 un sistema di controllo dalla reattività istantanea, un modello di guida in grado di garantire grandi emozioni e una grafica di elevata qualità. Per l'occasione lo sviluppatore Bizarre Creations ha inoltre inserito nel gioco alcune novità di rilievo. Le condizioni atmosferiche, fisse e costanti nei capitoli precedenti, sono qui variabili e influenzano il comportamento dei mezzi in gara. Sono stati poi aggiunti nuovi tracciati (tra i quali brillano per qualità visiva quelli di Shanghai e di Macao) e il totale dei veicoli è salito a oltre centotrenta, anche grazie all'introduzione delle moto, una novità assoluta per la serie, e agli accordi siglati con famosi costruttori tra cui Aston Martin, Audi, Honda, BMW, Volkswagen, Peugeot, Mercedes, Mazda, Harley Davidson, Yamaha e, fra gli italiani, Ferrari, Lamborghini, Ducati e Aprilia. ■

La modalità fotografica consente di salvare e conservare immagini assai suggestive

La scelta di utilizzare ambientazioni cittadine conferisce al gioco un look davvero unico

RUOTE ROVENTI IN RETE

Come la maggior parte dei giochi di grosso calibro per Xbox 360, anche *Project Gotham Racing 4* può vantare una folta comunità di appassionati su Internet. Bizarre Creations, d'altronde, ha puntato molto sul gioco online, inserendo diverse modalità espressamente dedicate e aggiornandole costantemente con appositi contenuti. ■

MARIO KART WII

Produttore: Nintendo
Sviluppatore: Nintendo EAD
Anno: 2008
Piattaforma: Nintendo Wii

Alcuni dei tracciati sono stati recuperati tra i più popolari dei vecchi episodi della serie

Funghi, gusci di tartaruga, dinosauri al volante e derapate

Pur mantenendo la struttura e le caratteristiche di tutti i predecessori, *Mario Kart Wii* merita di comparire in questa lista di titoli essenziali per l'appassionato della guida arcade. Ciò che nell'ultima avventura a due e quattro ruote di Mario e compagni difetta in innovazione, è ampiamente compensato dall'elevata giocabilità e dai tanti miglioramenti apportati dagli sviluppatori. L'introduzione delle moto, anzitutto, che ha incrementato il parco veicoli (si è giunti a ventiquattro personaggi e trentasei fra kart e moto), così come più numerosi sono i tracciati disponibili (saliti a trentadue). Nintendo ha inoltre incorporato nel gioco una modalità online per un massimo di dodici giocatori. È dunque possibile dar vita a sfide via Internet e a veri e propri tornei con tanto di classifiche. ■

A dispetto dell'apparenza fumettosa, *Mario Kart Wii* offre sfide impegnative anche per i più esperti

DERAPATE A DOPPIO SCHERMO

Pur non offrendo la stessa quantità di materiale della versione Wii, *Mario Kart DS*, uscito nel 2005, rimane uno dei migliori giochi di guida arcade in circolazione. Merito anche in questo caso del carisma dei personaggi, di una grande giocabilità e della modalità per il gioco in rete, apparsa per la prima volta nella storia della serie proprio in questo episodio. ■

FLATOUT: ULTIMATE CARNAGE

Produttore: Empire
Sviluppatore: Bugbear Entertainment
Anno: 2007
Piattaforma: Microsoft Xbox 360, PC Windows

Un gioco dedicato ai nostalgici dello "storico" *Destruction Derby* per PlayStation 3...

La serie *FlatOut*, di cui *Ultimate Carnage* (remake potenziato ed espanso di *FlatOut 2*) rappresenta l'ultima evoluzione, si ispira a *Destruction Derby* per PlayStation. E se le gare non hanno luogo solo in polverose arene (sono disponibili molti tipi di tracciati e di scenari, tutti assai diversi tra loro) e il modello di guida di *Ultimate Carnage* appare decisamente moderno, anche nella serie targata Empire il fulcro del gioco è la distruzione di veicoli e ambientazioni. Tanto le vetture quanto gli elementi scenici sono stati realizzati con grande dispendio di poligoni proprio per permetterne una progressiva e credibile devastazione, mentre la chicca rappresentata dalla possibilità di far volare via i piloti per poi osservarne i dinamici impatti ha reso ancora più celebre (e controverso) questo degno e divertentissimo titolo del genere dei giochi di guida arcade. ■

***FlatOut: Ultimate Carnage* raggiunge livelli di distruzione visti di rado in un gioco di guida**

Nei curiosi sottogiochi i piloti devono essere fatti catapultare fuori dall'abitacolo delle vetture

ROTTAMI DA TASCHINO

In conseguenza del successo riscosso da *Ultimate Carnage* su PC e Xbox 360, Empire ha realizzato nel 2008 un adattamento per PSP intitolato *FlatOut: Head On*. La qualità grafica non è la stessa dell'originale, ma il buon sistema di controllo e il multiplayer per quattro giocatori ne fanno un titolo da tenere senz'altro in considerazione. ■

CLASSICI MODERNI

LICENZA POETICA

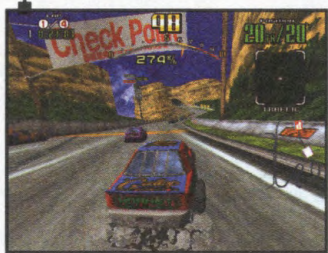
Oltre a utilizzare una vettura chiaramente ricalcata da una Ferrari Testarossa senza aver richiesto alcuna licenza di sfruttamento dell'immagine alla casa del Cavallino Rampante, Sega si prese in *OutRun* anche un'altra libertà. Sebbene nel gioco si venga messi alla guida della suddetta Testarossa in versione spider, è noto infatti agli appassionati che questa vettura in realtà non è mai stata prodotta in serie. Della Ferrari Testarossa convertibile, per la precisione, venne realizzato un unico esemplare con la carrozzeria color argento, donato in seguito a Giovanni Agnelli, allora presidente della Fiat. ■

1 **Quale velocissimo veicolo speciale si poteva sbloccare nella versione per console Saturn di *Daytona USA*?**

A. Una vettura da Formula 1

B. Un cavallo

C. Un'auto da rally

I videogiochi dedicati alla guida di auto, moto e altri veicoli sono da sempre tra i più popolari, e per questo motivo ne sono stati realizzati a centinaia. Inevitabile dunque che offrano curiosità e segreti in grande quantità...

CAMPIONE DEL MONDO!

Oggi come oggi i testimonial eccellenti sono praticamente di casa nei videogiochi, ma negli anni Ottanta la maggior parte dei titoli per home computer veniva prodotta con budget relativamente bassi, che non consentivano alle software house di assoldare personaggi realmente popolari. Destò sorpresa ed eccitazione, di conseguenza, l'uscita su Amiga, Atari ST, ZX Spectrum e Amstrad CPC di *Nigel Mansell's Grand Prix*, realizzato e pubblicato nel 1988 da una compagnia peraltro piuttosto piccola, la britannica Martech. Il gioco, per inciso, era un arcade senza infamia e senza lode, ma ottenne comunque un discreto successo. ■

REPERTI VENUTI DAL FREDDO

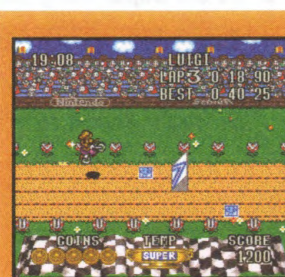
Rimasta sino a oggi praticamente sconosciuta, la tradizione sovietica nel settore dei videogiochi da sala viene ora riscoperta grazie agli sforzi di alcuni gruppi di volenterosi appassionati. La loro tenacia ha permesso di riportare alla luce il primissimo gioco di guida arcade russo, intitolato (per motivi francamente oscuri) *Magistral* e caratterizzato dal pittoresco cabinato riprodotto nella foto. Si trattava in buona sostanza di una gara inquadrata dall'alto in cui uno o due giocatori, alla guida di vetture sommariamente stilizzate, dovevano destreggiarsi in mezzo al traffico. ■

L'ISOLA CHE C'È (MA NON SI VEDE)

Test Drive Unlimited è un gioco con una mappa enorme, e offre centinaia di chilometri di strade. Ma se non vi bastano, sappiate che esiste un luogo segreto, piccolo, prezioso e apparentemente irraggiungibile: l'isola Manana. Trovarla è un'impresa ardua anche seguendo le istruzioni, ma vale la pena fare un tentativo. Occorre localizzare un autostoppista di nome Mario nell'area all'estremo sud-est dell'isola. Da quelle parti, lungo il costone che inizia da Makapu'u Beach, c'è una "e" traslucida che galleggia a mezz'aria: è il logo dello sviluppatore. Gettatevici contro a oltre 64 km/h e verrete magicamente trasportati a Manana! ■

Non è semplice, ma basta trovare questo punto e andare sempre dritto...

2 Quante copie ha venduto nel mondo *Super Mario Kart* per Super Nintendo?

A. 8 milioni
B. 6 milioni
C. 11 milioni

UN OMAGGIO APPASSIONATO

Correva l'anno 1996 quando Konami conquistò le sale giochi di tutto il mondo con il suo *GTI Club*, un gioco di corse in cui si veniva messi al volante di vetture sportive di taglia piccola e media (tra cui una Mini Cooper S d'epoca e una velocissima Renault 5 Turbo) e si scorrazzava per le strade della Costa Azzurra. L'eccellente grafica (resa possibile da un hardware estremamente potente) fece la fortuna del gioco, divenuto in seguito ancor più celebre per l'inclusione di un peculiare veicolo segreto: la Bugatti EB110SS gialla posseduta dal campione di Formula 1 Michael Schumacher, all'epoca al suo primo anno in Ferrari. ■

SUPER MARIO CROSS

Sono in pochi a sapere che il divertentissimo *Excitebike*, uscito per il Nintendo Entertainment System nel 1984, ebbe un seguito per Super NES pubblicato esclusivamente in Giappone e interamente dedicato a Mario e alla sua allegra brigata di compagni. *Excitebike: Bun Bun Mario Battle Stadium* venne infatti distribuito tramite il servizio online Satellaview (grazie al quale i giocatori giapponesi, pagando un canone mensile, potevano scaricare nuovi giochi sulle loro console) e sostituì gli anonimi motociclisti del capostipite della serie con i personaggi della saga di Mario, dando vita a un remake decisamente apprezzabile. ■

3 Nella versione per Commodore 64 di *OutRun*, la celebre passeggera bionda divenne...

A. Mora
B. Rossa
C. Castana

INVESTIMENTI SICURI

Death Race (1976), vagamente ispirato al quasi omonimo film di culto di Paul Bartel con Sylvester Stallone, fece scalpore perché lo scopo del gioco non era tagliare il traguardo per primi, ma investire dei "mostriciattoli" nel maggior numero possibile: le creature emettevano un verso straziante, e al loro posto comparivano pietre tombali, che diventavano ostacoli nell'area di gioco. A causa delle ristrettezze grafiche, però, i mostri sembravano normalissimi pedoni umani. I benpensanti insorsero, bollarono il gioco come "morboso" e scatenarono la prima protesta organizzata contro la violenza nei videogame, che giovò ovviamente alle sorti economiche del prodotto. ■

NEANCHE LA SFORTUNA...

...può fermare un gioco veramente buono, come dimostra l'increscioso caso accaduto a *Virtua Racing*. La maggior parte dei monitor da venticinque pollici incorporati nei cabinati inizialmente distribuiti nelle sale giochi statunitensi, infatti, montava un tubo catodico che si rivelò ben presto difettoso e che aveva la pessima abitudine di smettere di funzionare dopo un anno o due di uso non intensivo. L'incidente, a ogni modo, non ostacolò il successo di *Virtua Racing*, che anche grazie a una grafica all'avanguardia divenne ben presto il gioco di guida più popolare dell'epoca. ■

EXTRA

4 **Lo spericolato motociclista protagonista del gioco da bar *Super Hang-On* era...**

A. Una donna

B. Un anziano

C. Un cyborg umanoide

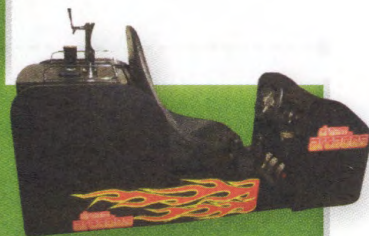
5 **Quale famoso personaggio dei videogame fece il suo debutto assoluto nel gioco di corse *Rad Mobile*?**

A. Alex Kidd

B. Lara Croft

C. Sonic

GUIDA IN STATO DI EBBREZZA

Venduto unicamente negli Stati Uniti alla non propriamente modica cifra di circa 7.000 dollari, il cabinato Octane 120 è un vero oggetto dei desideri per i più sfegatati tra gli appassionati dei giochi di guida. L'ingombrante periferica, compatibile con PC, PlayStation 3 e Xbox 360, non mette a disposizione dell'utente soltanto il classico set composto da volante (ovviamente rivestito in pelle), cambio e pedaliera, ma incorpora anche un potentissimo sistema audio a sei canali, un videoproiettore ad alta risoluzione completo di schermo da centoventi pollici e... una spillatrice per la birra, opportunamente accessibile dal cruscotto. ■

L'unico modo per guidare dopo aver bevuto...

Un buon titolo, nonostante la grafica spartana

VINCA IL MIGLIORE!

Negli anni Ottanta molte software house organizzavano ricchi concorsi per promuovere i loro giochi più importanti, ma poche di queste competizioni furono sontuose come quella collegata a *Enduro*. Conquistando il titolo di miglior giocatore di questa discreta simulazione di guida, pubblicata da Activision su Atari VCS nel 1983, era infatti possibile ottenere in premio due vetture sportive di pregio (una 280ZX e una 200SX, entrambe prodotte da Nissan) e diversi viaggi in occasione di importanti competizioni motoristiche, oltre ad automobili radiocomandate, poster, toppe per abiti e videogiochi targati Activision. ■

TRE POSTI IN PRIMA FILA

Quando venne diffuso nelle sale giochi, nel 1986, *Super Sprint* raggiunse in brevissimo tempo una popolarità impressionante. Popolarità del resto meritata, dal momento che *Super Sprint* era un titolo immediato ed estremamente divertente: i tracciati di gara, inquadrati dall'alto, erano sufficientemente tortuosi da impegnare a fondo i giocatori, mentre la grafica dai colori sgargianti colpiva immediatamente l'occhio. Il principale fattore di successo del gioco era però l'innovativo cabinato, che permetteva a tre avventori di prendere parte simultaneamente alle gare. ■

RUOTE MORTALI

La grande popolarità di *Super Mario Kart* e dei suoi successori ha spinto numerose software house a gettarsi nel filone dei giochi di guida buffi. Nel corso degli anni sono infatti uscite variazioni sul tema aventi per protagonisti Crash, Bomberman, Banjo e Kazooie, Topolino, Pac-Man, Sonic, i Digimon e chi più ne ha, più ne metta. Il più bizzarro tra i contendenti in lizza, però, è stato *Motor Kombat*, ovvero un sottogioco incluso nel picchiaduro *Mortal Kombat: Armageddon*, in cui i cattivissimi combattenti resi noti da questa prolifica serie di giochi di lotta si sfidavano alla guida di go-kart... ■

6 ***F-Zero GX*** **per GameCube è passato alla storia come il primo titolo che ha visto la collaborazione tra Nintendo e...**

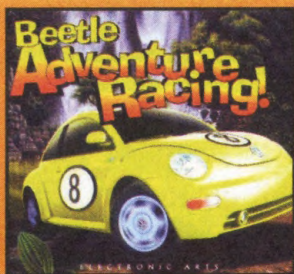
A. Sega
B. Sony
C. Konami

AUTO D'ASSALTO

Qualche anno prima che Codemasters riportasse alla ribalta i giochi automobilistici con visuale dall'alto grazie alla serie *Micro Machines*, Gremlin diede il suo contributo a questo sottogenere con *Super Cars* e *Super Cars II*, pubblicati rispettivamente nel 1990 e nel 1991 su tutti gli home computer più importanti. Entrambi i giochi avevano i loro punti di forza nell'immediatezza, nella cura con cui erano disegnati i tracciati, studiati sin nei minimi dettagli, oltre che nella possibilità di polverizzare gli avversari a colpi di missili. *Super Cars II*, inoltre, era reso ancora più divertente dalla modalità a due giocatori. ■

Un gioco caotico, a dispetto delle apparenze!

SPONSOR DI LUSSO

Uno dei primi esempi di videogioco promozionale realizzato con tutti i crismi è stato *Beetle Adventure Racing*, uscito sul Nintendo 64 nel 1999 e realizzato dal gruppo Paradigm Entertainment (già autore del celebre *Pilotwings 64*). Il gioco era un eccellente arcade automobilistico interamente dedicato alla fascinosa New Beetle di casa Volkswagen, l'interpretazione in chiave moderna dello storico Maggiolino, in vendita presso i concessionari di tutto il mondo da appena un anno. *Beetle Adventure Racing* vantava un motore grafico di notevole potenza e offriva la possibilità di scegliere tra un sacco di scorciatoie e strade alternative. ■

A ME IL RADIOCOMANDO!

Considerato da molti come il precursore della serie *Mario Kart*, *R.C. Pro-Am* uscì sul Nintendo Entertainment System nel 1988 e stabilì uno standard definitivo di stile di gioco arcade poi ripreso da moltissimi altri titoli. Il gioco sviluppato dai programmatori dello studio Rare fu infatti il primo a combinare in modo efficace la guida pura (in questo caso si controllavano automobiline radiocomandate) e il combattimento tra i veicoli tramite bombe e missili. Era degna di nota anche la possibilità di potenziare le vetture in quanto a velocità massima, accelerazione e aderenza in curva. ■

Il successo del gioco fu tale da dar vita a una serie

7 **Numerose copie dell'ottimo** ***Jaguar XJ220*** **per Commodore Amiga erano rovinate da un bug che impediva di...**

A. Avviare le gare
B. Riparare la vettura
C. Completare il gioco

CACCIA AI PEDONI

La storia dei videogame è piena di corsi e ricorsi, ma un caso in particolare colpisce per le fortissime analogie. Nel 1997, Sales Curve Interactive pubblicò *Carmageddon*, violentissimo gioco di guida arcade in cui uno degli obiettivi principali era investire ignari pedoni. L'ispirazione veniva da "Anno 2000: La corsa della morte", lo stesso film che ispirò, quasi vent'anni prima, quel *Death Race* citato in precedenza su queste pagine. Pure *Carmageddon*, nonostante la modestia dell'impianto di gioco, ottenne un notevole successo, grazie anche alla vasta eco suscitata dalle polemiche scatenatesi sul gioco. Dopo alcuni seguiti, spentisi i clamori dei media, la serie scomparve, quasi senza lasciare traccia, dai negozi e dalla memoria dei giocatori. ■

SOLUZIONI AI QUESITI

1. B. Il cavallo si chiamava Daytona Uma
2. A. La cifra non comprende peraltro le vendite del servizio Virtual Console del Wii
3. A. L'utilizzo di una tonalità scura consentì ai programmatori di risparmiare memoria
4. B. Un anziano con tanto di lunga barba e pipa. Lo si scopriva al termine del percorso europeo, quando il pilota si toglieva il casco
5. C. *Rad Mobile* aveva una spettacolare visuale interna dell'abitacolo della vettura, e Sonic compariva come pupazzetto appeso allo specchietto retrovisore
6. A. Nintendo era stata ai ferri corti con Sega sino a qualche anno prima
7. C. Indipendentemente dai risultati delle corse, poco prima dell'ultimo set di gare lo sponsor abbandonava con un messaggio il giocatore. Ed era il game over...

Risorse sul Web

Comunità virtuali per gli appassionati dei brividi garantiti dall'alta velocità.

OUTRUN
(www.outrun.org)

Un sito animato dalla passione per la serie di *OutRun*, con informazioni dettagliate su tutti i giochi usciti e tanti download gratuiti. La risorsa definitiva per gli amanti del capolavoro firmato Sega. ■

NEED FOR SPEED
(www.needforspeed.com)

Curato direttamente da Electronic Arts, questo sito raccoglie qualsiasi tipo d'informazione riguardo la serie di *Need for Speed*. È possibile accedere ai dati sui giochi usciti e addirittura partecipare a concorsi. ■

Il genere dei giochi di guida va per la maggiore sin dalle origini dei videogame e conta un'enorme quantità di titoli. Se cercate informazioni su un gioco in particolare, la scelta migliore è ancora una volta quella di cliccare il link dei tanti siti ufficiali, che spesso e volentieri ospitano forum e comunità di appassionati. Considerando la natura spettacolare di molti titoli moderni, anche YouTube si rivela una risorsa preziosa: cercate "1K Project 2" e scoprirete un magico mondo di piloti virtuali che si ingegnano per creare sequenze da brivido utilizzando solo i videogiochi. In alternativa, sempre su YouTube, si trovano filmati con le migliori prestazioni dei piloti più navigati, impegnati a fermare la lancetta del cronometro su tempi da record in parecchi dei giochi più diffusi. A questo, ovviamente, si aggiungono i tantissimi siti con contenuti di ogni tipo, da quelli spiccatamente nostalgici a quelli più pragmatici. ■

TRACKMANIA
(www.trackmania.com)

Sito ufficiale che ospita la vasta comunità online di *Trackmania*, il gioco di corse estreme targato Nadeo. Include una fantastica sezione, ispirata a YouTube, con moltissimi video acrobatici realizzati dagli utenti con il gioco. ■

CARMAGEDDON
(www.carma.jjunkies.com)

Il sito di uno dei giochi di "corse" più controversi, nel quale si investivano degli innocenti pedoni (in alcuni paesi sostituiti da zombi per evitare guai con la censura). Informazioni su tutti gli episodi, contenuti scaricabili come patch e modifiche. ■

MARIO KART
(www.mariokart.com)

Il sito ufficiale di *Mario Kart*, curato direttamente da Nintendo e aggiornato con immagini e video dell'ultimo episodio della serie. Sfondi per il PC da scaricare e simpatiche pubblicità da gustarsi direttamente nel browser. ■

GRAN TURISMO

(www.gran-turismo.com)

Il gioco di corse di Sony ha una propria casa sul Web dove vengono raccolte tutte le notizie sui nuovi episodi e sulla folta comunità di giocatori. Si parla sia di PlayStation, sia di PSP, con filmati e sfondi gratuiti da scaricare. ■

WIPEOUT

(www.wipeout-game.com)

In questo sito dedicato al futuristico gioco di corse di casa Sony si trovano informazioni sui vari episodi della fortunata serie. Si possono scaricare sfondi, screen saver e livree da utilizzare nei giochi. ■

FORZA MOTORSPORT

(forzamotorsport.net)

Il sito ufficiale dell'apprezzata serie di giochi di corse per Xbox e Xbox 360 contiene informazioni su tutti gli episodi, presenti e futuri. Per gli appassionati sono a disposizione forum per discutere degli aspetti più tecnici del gioco. ■

VIDEOGAMES

(www.lagrandestoriadeivideogiochi.it)

Il sito su Internet della pubblicazione che state leggendo! Un ottimo punto di partenza per ottenere ulteriori informazioni sui contenuti dei diversi volumi de "La grande storia dei videogiochi", ma anche per scoprire tutto ciò che c'è da sapere sui giochi allegati. ■

FREEWARE

OFFROAD VELOCIRAPTOR SAFARI

(raptorsafari.com)

Un gioco frenetico e scanzonato, avviabile direttamente all'interno del browser, che prevede la partecipazione a un safari in una giungla infestata da pericolosissimi velociraptor. ■

FREEWARE

3D RALLY RACING

(www.newgrounds.com/portal/view/386254)

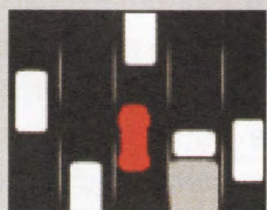
Un gioco di rally in 3D ospitato dal sito Newgrounds e giocabile direttamente dal proprio browser. Lo stile di guida è molto semplice: è sufficiente utilizzare le frecce direzionali della tastiera. ■

FREEWARE

XENON PRIME RACING

(www.kongregate.com/games/Andromedus/xenon-prime-racing)

Un gioco di corse futuristico con un look minimale ma veramente efficace, da giocare online sul sito di Kongregate. Cercate "Xenon Prime Racing" nel motore del sito o trascrivete il link indicato sopra. ■

FREEWARE

KAMIKAZE RACE

(www.kongregate.com/games/orbgames/kamikaze-race)

Il freno non funziona, l'acceleratore è bloccato, e il traffico in autostrada si fa sempre più intenso. Per quanto riuscirete a evitare di scontrarvi con altri veicoli? Scopritelo in questo immediato ma appassionante gioco… ■

A tutta velocità, verso una nuova alba

Il futuro dei giochi di guida? Motoraduni in mondi virtuali con il proprio mezzo personalizzato.

LA MAPPA NON È IL TERRITORIO

La navigazione satellitare ha modificato il nostro modo di concepire il territorio, trasformando ogni viaggio, dalla partenza all'arrivo, in una traiettoria. Se la "linearità" è indispensabile quando si guida nel mondo reale, nel caso dei videogiochi le cose stanno in modo diverso. Negli ultimi anni abbiamo assistito a un progressivo allontanamento dal tracciato con una singola traiettoria per approdare all'intricata mappa di una città o, come nel caso di *Test Drive Unlimited*, di un'isola. È ipotizzabile che un giorno sarà possibile creare i propri scenari di gioco partendo dalle mappe virtuali di Internet, aprendo così nuove frontiere al turismo virtuale. ■

Grazie all'editor di *Test Drive Unlimited* è possibile indicare sulla mappa il punto di partenza e quello di arrivo per creare una nuova sfida

Fino a qualche anno fa la sfida tra giochi di guida si misurava soprattutto in termini tecnici di modello fisico e realizzazione della vettura, ovvero tenendo conto di come si comportava su strada e come era raffigurata su schermo. Poi sono arrivate le licenze, le ammaccature alla carrozzeria, le personalizzazioni e le gare online. A un occhio poco allenato, il replay di un gioco di guida può sembrare la ripresa dal vivo di una gara reale; d'altra parte, i navigatori satellitari hanno avvicinato l'esperienza del viaggio al videogioco...

Dal punto di vista meramente tecnologico sembra dunque che ci sia rimasto ben poco da inventare. Su quale terreno si combatterà il futuro dei giochi di guida? Probabilmente il fattore determinante sarà l'evoluzione delle dinamiche di gioco vere e proprie. L'obiettivo ultimo rimarrà sempre quello di arrivare per primi al traguardo, ma, come hanno dimostrato l'innovativo *Test Drive Unlimited* e *Burnout Paradise*, la formula classica a gare in successione può essere agilmente superata per offrire al giocatore un percorso tutt'altro che lineare, il piacere del viaggio a tutta velocità e del panorama che scorre, piuttosto che l'ossessione di vedere per primi la bandiera a scacchi.

In *Test Drive Unlimited* si può prendere parte a una gara o abbandonarla in qualsiasi momento e, soprattutto, si è liberi di scegliere la propria strada per tagliare il traguardo. Ma ciò che l'isola hawaiana di Oahu offre in più ai piloti virtuali è la possibilità di esplorare numerose strade senza alcun obiettivo, offrendo a ogni sessione un nuovo scorcio o un passaggio inviolato. *Test Drive Unlimited* consente insomma di sperimentare l'esperienza del viaggio: si può percorrere la mappa in lungo e in largo per più di trenta minuti senza mai tornare a battere la stessa strada. *Burnout Paradise* va oltre: tramite aggiornamenti scaricabili l'area percorribile continua a estendersi, fornendo l'accesso a nuove sezioni. Tutto questo, oltre a una grande varietà di obiettivi e a un vasto campionario di vetture che, con (*Test Drive*) o senza (*Burnout Paradise*) licenze ufficiali, presentano modelli di comportamento del tutto credibili e assai diversi tra loro. L'ambiente di gioco è il punto di forza di una serie come quella di *Project Gotham Racing*: la ricostruzione fedele di alcuni dei centri storici delle città più visitate al mondo (Londra, Firenze, New York, Tokyo...) consente una sorta di turismo virtuale che nessun'altra forma di intrattenimento è finora stata in grado di proporre. Lo scenario delle gare è protagonista anche nel nuovo gioco di Disney, *Split/Second*: un ambiente che cambia e si trasforma al passaggio dei concorrenti, generando continuamente nuovi ostacoli e nuove sfide. Per quanto riguarda i veicoli, titoli come quelli della serie *Forza Motorsport* non solo prevedono alcune centinaia di mezzi su licenza, ma offrono la possibilità ai giocatori di personalizzarli nell'estetica e nell'assetto, e di scambiarli online con altri appassionati d'auto virtuali, dando vita all'ennesima "comunità". Considerando tutti questi aspetti, e shakerando magari con un pizzico di Google Maps, non è difficile intravedere almeno in parte cosa ci riserva il futuro di questo genere. ■

Il gioco online ha enormi margini di crescita...

MOTORADUNI CHE PASSIONE

Uno degli aspetti più significativi in produzioni come *Gran Turismo* è la presenza di un archivio storico di autovetture. Si tratta di un enorme database interattivo che consente di capire l'evoluzione del mezzo provando l'esperienza di guida, controller alla mano. Unito alle possibilità di personalizzazione offerte dagli strumenti digitali contemporanei, ciò può consentire agli appassionati di tutto il mondo di ricreare il proprio garage da sogno, e dilettarsi con altri fan sparsi sul pianeta in ritrovi online per mostrare le proprie creazioni ed esibirsi in sfilate... senza il timore di furti o graffi alla carrozzeria. ■

In *Gran Turismo 5 Prologue* il calendario indica tutti gli eventi motoristici del pianeta. L'associazione con il rispettivo canale televisivo su PlayTV completa l'offerta per gli appassionati

La cura per i dettagli fa di *Forza Motorsport 3* uno dei titoli preferiti dagli amanti delle quattro ruote

Arcade: contrazione dell'espressione *penny arcade*, con cui si designa in lingua inglese, fin dagli inizi del Novecento, la sala giochi. Per estensione, vengono definiti "arcade" tutti i giochi con una scarsa componente simulativa e incentrati sulla velocità di reazione e su un sistema di controllo intuitivo.

Bug: Letteralmente, "baco". Il termine indica un errore nella scrittura del codice che può causare problemi più o meno gravi a un programma o a un videogioco.

Coin-op: Contrazione di *coin-operated*, ovvero "che funziona a monete". È il nome con cui vengono chiamati i cabinati da sala giochi, funzionanti con un peculiare sistema di pagamento a gettoni.

Controller: Un dispositivo, come un joystick e un joypad, collegato a un computer o a una console e utilizzato per gestire le azioni di un videogioco.

Force feedback: Una tecnologia che consente di trasmettere vibrazioni al controller, oppure, nelle periferiche più sofisticate, di opporre una reale resistenza fisica ai movimenti del giocatore, o di simulare e accompagnare le azioni rappresentate su schermo. Il primo gioco di guida a impiegare il force feedback è la versione da sala giochi di *OutRun*, del 1986.

Fotorealismo: In computer grafica il termine indica la riproduzione della realtà tramite immagini virtualmente identiche alla stessa. Nella storia dei videogame realizzare grafica fotorealistica ha sempre comportato notevoli difficoltà, dovute alla grande quantità di calcoli richiesti al processore grafico per creare le necessarie immagini in tempo reale.

Free roaming: L'espressione, traducibile all'incirca con "andare in giro liberamente", indica quei giochi che non impongono un'azione lineare, in cui occorre risolvere con un ordine prestabilito una fase del gioco per poter accedere a un'altra. Un ottimo esempio nei giochi di guida è dato dal *Test Drive Unlimited* di questo volume.

Modello di guida: L'insieme di regole e algoritmi che definisce le variabili in grado di determinare il comportamento della vettura in un gioco di guida. A seconda di come vengono impostati fattori quali la gravità, l'accelerazione, l'inerzia, la massa, il punto di baricentro e altri ancora, la macchina si comporterà in maniera più o meno realistica e il conseguente modello di guida risulterà più o meno efficace.

Motore grafico: La parte del codice di programmazione deputata alla resa grafica del mondo di gioco.

Pixel: L'elemento puntiforme minimo di un'immagine a monitor.

Poligono: Nei videogiochi, il termine indica qualunque elemento geometrico usato per comporre grafica tridimensionale.

Risoluzione: Densità dei pixel di un'immagine. Quanto più è elevata, tanto più è alta la qualità dell'immagine.

ROM: Acronimo di Read-Only Memory, "memoria di sola lettura". In ambito videoludico, indica tipicamente i supporti di memorizzazione come le cartucce o i CD di dati, il cui contenuto non è ulteriormente modificabile. Vengono chiamate per la stessa ragione ROM anche le memorie dei vecchi giochi da sala.

Sistema meccanico idraulico: Tecnologica motrice, spesso chiamata semplicemente "motore idraulico", sfruttata in alcuni cabinati da sala giochi per farli rollare, imbardare e/o beccheggiare sul posto, dando al giocatore la sensazione di un movimento effettivo nello spazio.

Sprite: Figura bidimensionale, generalmente un personaggio o un oggetto, che si muove indipendentemente dallo sfondo.

Texture mapping: Una serie di immagini o trame applicate alle superfici grafiche poligonali per migliorarne la resa visiva. ■

GIOCHI DI GUIDA ARCADE

CORSE SPERICOLATE

I piloti virtuali si allineano sulla griglia di partenza, i motori digitali ruggiscono, le luci verdi si accendono... si parte! Questo volume è dedicato ai milioni di chilometri percorsi dai videogiochi di corse, a bordo di go-kart, moto e macchine da sogno: schede, informazioni e curiosità dedicate al lato più adrenalinico della guida virtuale, quello che ignora le leggi della fisica a favore di salti da brivido, velocità vertiginose e derapate impossibili.

www.lagrandestoriadeivideogiochi.it

Grandi Opere 2: Videogames – La grande storia dei videogiochi 2
Pubbl. sett. – 2 settembre 2009 – **€ 4,99**

Sprea Editori ITALY

PANINI PUBLISHING